# MASTER GAMES®

## Спечелете големите награди:

[200] култови фланелки

[10] супер пейджъра

[10] абонамента

#19 [68+8]

най-четеното списание за компютърни игри в България

настолно четиво на заклетия геймър

+ [DEMO] tzar [85 Mb]
+ [DEMO] c&c tiberian sun
+ [DEMO] final fantasy VIII
+ [DEMO] thief 2: the metal age

flanker 2.0 [10/10]
quake III arena [9/10]
the wheel of time [9/10]
unreal tournament [9/10]

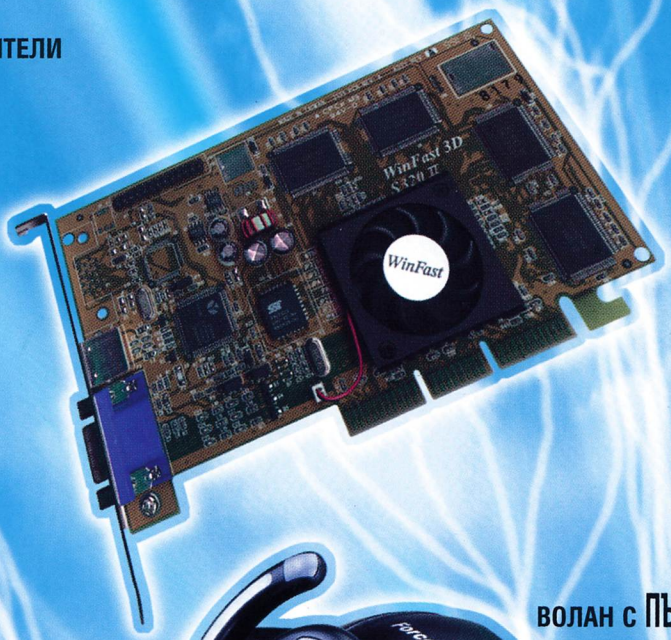
] февруари / 2000
] година 3 ISSN 1311-1221
] Цена: 7.00лв.
] Цена без CD: 2.70лв.

**НОВО !!!**

**ВОЛАН С РЪЧНА СПИРАЧКА**

**МОЩНИ ГРАФИЧНИ УСКОРИТЕЛИ**

**RIVA TNT 2**
**VOODOO 3**
**SAVAGE 4**



**ВОЛАН С ПЪЛНА ОБРАТНА ВРЪЗКА**

**РЕАЛНА ОТСТЪПКА 3% ЗА ВСЕКИ КЛИЕНТ НА МАГАЗИН RESET СЪС СПИСАНИЕ MASTER GAMES В РЪКА**

**20 ВИДА ДЖОЙСТИЦИ**
**ОТ 8$ ДО 48$**

# Reset

**магазин: ул. "Раковски" 130, Телефон: 981 3888**

**ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!**

# MG АБОНАМЕНТ 2000

**нЕ пРОпУСкайТЕ нЕВерОЯТнАтА вЪзМоЖНосТ дА Се АБоНирАТе**

**НА НевЕРояТНи ЦеНи ЗА вАшЕтО люБИмо СПисАНие MASTER GAMES!!!**

Списание MASTER GAMES обявява абонаментна кампания '2000 с **изключително изгодни** условия за абонатите. Освен това всеки месец ще се **тегли томбола с награди между всички абонирали** се за дванадесет броя. Другото, което печелите е, че ще получавате списанието **преди излизането му на пазара** - редовно с препоръчана поща!

**Едногодишен абонамент**

Ако се абонирате за една година, цената за един брой списание с диск от 7.00 лева (корична цена) **ще бъде само 5.00 лева**, а без диск цената от 2.70 лева, **ще е 2.00 лева**. Това, което трябва да платите:

**12 броя със CD - 60.00 лева**

**12 броя без CD - 24.00 лева**

**1/2 годишен абонамент**

За тези, които нямат финансовата възможност да се абонират за една година, предлагаме **шестмесечен абонамент**:

**6 броя със CD - 33.00 лева**

**6 броя без CD - 13.20 лева**

**За да гарантираме получаването на списанията, трябва да укажете точния адрес, пощенски код, трите имена и телефонен номер (ако имате такъв за справка от наша страна при допуснати неточности). При промяна на посочения за получаване адрес, трябва своевременно да ни уведомите с писмо до редакцията или с e-mail.**
**Парите за абонамента трябва да ни изпратите с пощенски запис на следния адрес:**

**София 1124**
**ул. Николай Ракитин 1, ет. 2**
**за фирма "Дарт-София" ООД**
**списание Master Games**

За по-голяма ваша сигурност молим да ни изпратите уведомително писмо или копие от вашия превод, за да имаме възможността да направим справка в пощенския клон при евентуално загубване на превода ви.

# 3 ОРИГИНАЛНИ PC ИГРИ

**А искате ли да получите огромен, култов постер 50x70см???**

**ОК, няма проблеми, но трябва да го заслужите. Какво трябва да направите? Изпратете ни с писмо или e-mail: адреси и телефони (ако има такива) на всички геймърски клубове, които знаете във вашия град.**
**За тези, които са ни пратили най-много точни адреси на клубове*, ще направим томбола и ще обявим имената на трима от вас, които ще спечелят освен постера и оригинална игра за PC по свой избор. За да получите със сигурност наградата си, трябва да напише трите си имена, ЕГН, точен адрес и пощенски код.**

**Побързайте! Абсолютно всеки може да получи върховен, суперпостер - стига да ни пише.**

*** не е нужно да описвате конфигурациите на PC-тата и работното им време**

**ВНИМАНИЕ!!!**

**ВСЯКО ВАШЕ УЧАСТИЕ ЩЕ ДОПРИНЕСЕ МНОГО ЗА СПИСАНИЕТО ВИ!**

# MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

EverGreen

NO EXIT ???

HARD-SOFT WARE

TV GAMES & CONSOLE

TOP SECRETS


**4 В подготовка**

BALDUR'S GATE 2 . . . . . .4
SPEC OPS 2 . . . . . .5

**1 Master Games**

големите награди на MG . . . . . .7
Т О М Б О Л А . . . . . .1
MADE in BG . . . . . .30
MG archives . . . . . .64

**6 Описания и рецензии**

AGE OF WONDERS . . . . . .22-23
DELTA FORCE 2 . . . . . .6
EARTHWORM JIM 3D . . . . . .42-43
FLANKER 2.0 . . . . . .10-12
GABRIEL KNIGHT III . . . . . .36-37
HYPE: THE TIME QUEST . . . . . .23
HYPERCORE . . . . . .15
INTERESTATE 82 . . . . . .39
IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES .26-27
INDIANA JONES II . . . . . .25
KA-52 TEAM ALLIGATOR . . . . . .20-21
MS FLIGHT SIMULATOR 2000 . . . . . .11
PANZER ELITE . . . . . .40-41
PHARAOH . . . . . .28-29
QUAKE III ARENA . . . . . .12-14
SPACE INVADERS . . . . . .43
SPIRIT OF SPEED 1937 . . . . . .38-39
TOMB RIDER IV: LAST REVELATION . . . .24
THE WHEEL OF TIME . . . . . .18-19
UNREAL TOURNAMENT . . . . . .16-17
WARGAMER: NAPOLEON 1813 . . . . . .29

**45 EverGreen**

JET SET WILLY . . . . . .45

**46 Безизходни ситуации?**

MIGHT&MAGIC VII . . . . . .46-49
SYSTEM SHOCK 2 . . . . . .50-51

**56 Хард и Софт**

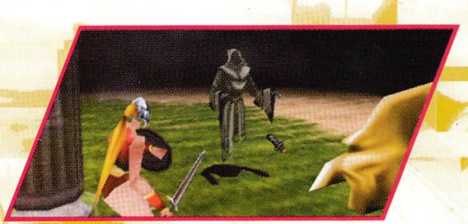
GeFORCE 256 II . . . . . .56-58

**52 TV игри и конзоли**

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK . . . .52-53
SYPHON FILTER 2 . . . . . .54-55

**62 Секрети, трикове, хитрини**

TIPS&TRICKS . . . . . .62-63




*Издател:* "ДАрТ - София" ООД; *e-mail:* dart@inet.bg
www.master-games.com
*Редакция:* София 1124, ул. Николай Раkитин 1, ет. 2
*Реклама:* Рекламна агенция *"РИС"*, Тел.: (02) 320 539



Винаги Вашият редакционен екип:
*Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT, VooDoo Man*
*Вальо, БатНик, Cali, Стефан, Диди, Пецата и Сибила*

# MG CD #19

**-HOT GAME DEMOS-**

TZAR, Clans, C&C: Tiberian Sun, Crusaders of Might & Magic, Final Fantasy VIII, Hired Team, Interstate 82, MindRover:The Europa Project, Shanghai: Second Dynasty, Test Drive 6, Test Drive: Offroad 3, Thief 2: The Metal Age

**-HOT GAME NEWS-**

Kowalski: Behind the Edge, Need for Speed: Motorcity, Oni, Riddle of the Sphinx, Silent Hunter II, Storm, The Time Machine, Venice Under Glass

**-PATCHES-**

3D Ultra Cool Pool v1.01, Age of Wonders v1.2, Armored Fist 3, Close Combat IV: Battle of the Bulge v4.01 US English, CodeName Eagle v1.02 for Retail Version, C&C: Tiberian Sun v1.17 English, Cutthroats v6.0, Descent 3 v1.3 Retail Version US, Dirt Track Racing v1.02d, Driver v2.0, Flight Simulator 2000 Professional+Standart Edition Update, Jagged Alliance 2 v1.06, Mig Alley v1.1, MindRover v1.02, NHL Championship 2000 v1.1, Rally Championship 2000 v5.27.1, Revenant v1.11e, Shadow Company Gamespy, Shadow Company v1.31, Slave Zero, The Settlers III v150+ to v1.56, Tomb Raider: The Last Revelation, Total Soccer 2000 v1.52. Ultima IX: Ascension v1.07

**-CHEATS-**

7 Cities of Gold, Age of Empires II, Age of Wonders, Aliens vs. Predator, Anstoss 2 Gold - GameHack Table, Autobahn Raser 2, Caesar II, Coded Trainer, C&C 2 Trainer, C&C 3:Tiberian Sun, Crusaders of Might & Magic Trainer, DarkEarth 2 Savegame Files, Darkstone, DarkStone 2 SaveGame Hacker Version 2.0.0, Das Schwarze Auge 3, Delta Force 2 Version 1.04.19 Trainer + Gamewizard Table, Devil's Island Trainer, Gabriel Knight 3 UHS File, Jagged Alliance 2 Trainer & Editor 2.0

**-SOLUTIONS-**

Biohazard 2: Code Veronica, FIRE PRO WRESTLING G DOME, Front Mission 3, Half Life: Opposing Force, Harvest Moon 64 Version 1.3, Kita e. Photo Memories, Parasite Eve 2, Pong!, Sonic 3D Blast, Sonic Blast

**-FAQ's-**

Biing!, Civilization bonuses, Dancing Blade Katteni Momotenshi Kanzenban, Digimon World, Final Fantasy VIII Draw Point, Grand Theft Auto 2, Mortal Kombat Gold, SNK VS CAPCOM: MATCH OF THE MELLENIUM, Street Fighter EX 2 Plus FAQ, Street Fighter III: Third Strike for YANG, Tecmo Super Bowl, Unofficial Quake 3 Arena, WWF Wrestlemania 2000

**-SHAREWARE-**

ACDSee 32 3.00 Trial Version, DFX Enhanced Winamp, IrfanView Version 3.07, Real Player 7.0, Sonique 1.20.4, Virtual Waves v.2.23, Voice FX, WinRAR 2.5, WinZip 7.0 SR-1

**-PROGRAMS-**

GAME WIZARD 32 Version 3.0, GameHack 1.0, MAGIC TRAINER CREATOR 1.27 ENG., UHS Reader for Windows 3.1 v4.20, UHS Reader for Wind'95 v4.0, Universal Game Editor v1.0

## MICRO NEWS

**Logication с по-ниска цена.** Новата интерактивна игра на BRAIN BLOCK, Logication, се продава с около $20 по-малко, от първоначално обявената цена от $30.

**Rambus съдят Hitachi.** На 20.01.2000 Rambus заведоха дело срещу Hitachi за съзнателно нарушаване на патентен договор.

**LithTech Engine ще бъде импортиран за Linux.** Monolith Productions и Hyperion разшириха съществуващия между тях лицензионен договор, който вече включва клаузи за преминаване на порта Shogo на Monolith: Mobile Armor Division и LithTech 1.0 и 2.0 към операционната система Linux.

**Печалбите на Sony се качват,** но същото става и с Йената. Оповестените от фирмата Sony печалби за последното тримесечие на последната година потвърждават тенденцията за възстановяване на финансовата стабилност и печалбите на фирмата, но на фона на поскъпващата йена, тези резултати не звучат окуражаващо.

**3DO подготвят играта Army Men** за Европейския пазар. От 3DO обявиха съвсем наскоро, че подготвят пускането на нашумялата екшън игра Army Men за PlayStation и Army Men in Space за PC на пазарите в 25 Европейски страни.

**Tomb Raider отскоро и за Dreamcast.** Core Design и Eidos Interactive обявиха, че до месец март мази година последната версия на Tomb Raider ще дебютира на платформата Dreamcast.

**Печалбите на AMD се покачват.** AMD разби дори и най-оптимистичните финансови прогнози, когато миналата седмица обяви печалба от 65 милиона $.

**Най-големите производители на развлекателен софтуер се събират в Sheffield.** Гигантите в развлекателния софтуер - сред които Infogrames, Acclaim, Electronic Arts, Microsoft и API организират конференция през февруари в Sheffield. Основна тема на форума ще бъдат новите компютърни технологии.

**Infogrames се премести на Юг.** В Infogrames взеха дългоочакваното съдбоносно решение да преместят централния си във Великобритания от Манчестър в Лондон. Това решение бе взето едва след като фирмата изкупи контролния пакет акции на доскоро основния си конкурент GT Interactive.

**Очаквайте в най-скоро време демото на Soldier of Fortune.** Според достоверна информация, получена от фирмата Raven демото на дългоочакваната от геймърите Soldier of Fortune е в последна фаза на тестване и в най-скоро време ще разберем за какво става въпрос.

**Печалбите на IBM пагат.** От централата на IBM обявиха, че балансите за последното тримесечие на '99 сочат спад от 10 процента в сравнение със същия период за предходната година.

**Digital Infinity се обединяват в още две Холандски фирми.** Производителите на компютърни игри Digital Infinity се обединяват с други две Холандски фирми, като по този начин влизат в състава на една по-голяма групировка с по-сериозни претенции на пазара за развлекателен софтуер, поемайки и разпространителски функции.

**Започна бета-тестването на играта Anarchy.** Фирмата Funcom обяви, че набира доброволци за бета-тестването на предстоящата си премиера Anarchy-Online, базирана в Internet RPG, която ще се появи на пазара едва следващата зима.

**От Transmeta демонстрираха нова революционна технология** - чипове Crusoe. Transmeta, едно от подразделенията на компанията Silicon Valley обявиха, че пускат на пазара нова серия мобилни процесори. Твърди се, че новите устройства ще предизвикат революция в мобилните компютърни системи.

**Появиха се първите скрийншотове от Planet of the Babes.** Фирмата n-Space, която създаде популярния шуутър в трето лице за PlayStation , DUKE NUKEM: Time to Kill, пусна първите картинки от предстоящото продължение, което носи заглавието Planet of the Babes.

**Фирмата Redstorm започва работа по U.F.S. Vanguard.** Red Storm Entertainment обявиха преди няколко дни, че започват работа по новата си игра, U.F.S. Vanguard. Това ще бъде една тактическа космическа игра за PC, която би трябвало да е готова до август 2000 г.

**Задава се страхотен хит - Nox.** Фирмата Westwood Studios ще пуска кратки откъси от новата си RPG екшън-игра Nox всеки божи ден до самата премиера.

# Shadows of Amn

**Голяма Y2K надежда**

Надали има друго списание в България, освен Master Games, което да е посветило толкова място на великолепната BALDUR`S GATE. Преценете сами. В #6 публикувахме предварителна информация за играта. В същия брой - интервю с авторите й от фирмата BIOWARE. В #7 - обширна рецензия. В #11 - рецензия за мултиплеъра на BALDUR`S GATE. В #11 и #12 - пълно упътване за играта. Шест публикации за шест месеца! И сега пак пишем. Защото цялото световно геймърско братство отново се е изправило на нокти от нетърпение. На хоризонта се задава продължението, наречено BALDUR`S GATE II: SHADOWS OF AMN. (Amn е вторият голям град, освен Baldur`s Gate, който се намира в южната част на Sword Coast, т.е. на "Крайбрежието на мечовете".) Излизането на първата BALDUR`S GATE през 1998 г. (дебют на фирма BIOWARE) се оказа събитие. Едно дългоочаквано завръщане на класическите RPG-та! Дори такива игри като DIABLO или FINAL FANTASY 7 само донякъде напомняха за истинските и славни RPG. И малцина геймъри вярваха, че същинско завръщане може да се случи. Но се случи... Не е странно, че BIOWARE са се престрашили да се впуснат в продължението, което трябва да се появи на пазара някъде към края на 2000 г. То запълва празнината между ICEWIND DALE и NEVEREWINTER NIGHTS - други две заслужаващи внимание игри на тази многообещаваща програмистка фирма. А през този по-дългичък срок (и с оглед на използването на същия енджин Infinity) има достатъчно време да се поправят дребните грешки от първата игра и да се измисли по-комплексен сюжет. В графично отношение авторите имат намерение да направят някои интересни подобрения. Първо, в името на по-добрата ориентация и по-широкия поглед да повишат разделителната способност от 640x480 на 800x600. Второ, за по-бърз ход на 3D-ускорителите да вложат поддръжка API OpenGL. Трето, да подобрят интерфейса, като всяка една от неговите три части може да бъде скрита, а картината - разтеглена на целия екран. Още по-сериозни са обещанията за новости в игрално отношение. Което е особено важно, защото нали помните какво беше в BALDUR`S GATE! Неприятно дълги часове, прекарани в разтакаване из огромни локации, понякога неефикасни мечове, секири и други оръжия за близък бой, неуместно голямо предимство при употребата на стрелкови оръжия. Всичко това са го усетили и авторите на играта и са решили да поправят, каквото могат. В BALDUR`S GATE 2 се увеличава броят на расите и професиите, които избирате за вашия герой - варвари, рицари, ловци на награди, неустрашими войни или убийци. В списъка на изродите срещате джинове, троли, beholder-и и всякакви други опасни врагове, дори дракони. Засега разбираемо малко е информацията за сюжета, който се разиграва в южната част на Sword Coast. Така или иначе, вашите приключения ви отвеждат в горите на елфите, в планините, в подземни и потопени във вода градове, в други измерения и дори в самия пъкъл. Както в MIGHT & MAGIC 7, и в BALDUR`S GATE 2 получавате като награда след изпълнение на една от задачите крепост, вълшебна кула, храм или някаква друга сграда (в зависимост от професията на вашия герой). Друга, не по-малко приятна награда за изпълнение на задача, е приказен меч или Staff of Magic. Един от проблемите в първата игра беше горната граница на придобитите способности. Ако не ме лъже паметта, можеше да достигнете 89 000 точки - със същия брой започвате и във втората серия. Но ако сте играли датадиска, възможно е да пренасяте в играта ваши фигури от по-високи нива и така да имате някакво предимство още отначалото. Границата на способностите във втората част е 2 950 000 точки, което означава 17-23 нива в зависимост от различните професии. С по-високите нива е свързано и вкарването на 130 нови и по-силни вълшебства, съпровождани от съответни визуални ефекти. (Авторите обещават дори да преработят някои от ефектите от първата игра.) Проблемен момент в първата част беше разточителното бавно ходене - часове ти трябват, за да минеш през обширните игрални локации. Изглежда и във втората игра няма да пада тичане и пак ни чакат безкрайни походи. Но авторите обещават някои подобрения: скоростта на ходене ще е със 150% по-висока... Какво още ли? Ами дневникът е разделен на три части за по-добра ориентация между различните задачи, а за PC и NPC се предвиждат много повече диалогови възможности. Тъй като има доста време до планираното излизане на играта, дотогава ще следим информациите за нея. И ще ги споделяме с вас!

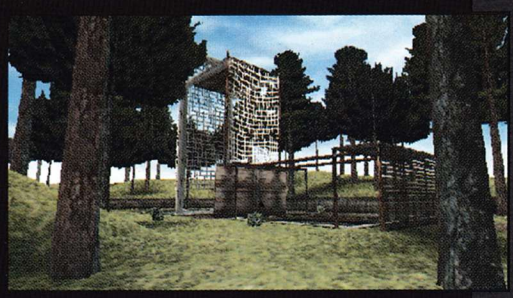
BioWare / Black Isle Studios / Interplay

Срок за излизане: до края на 2000 година

# Green Berets

**Реализъм до смърт**

Първата SPEC OPS въодушеви геймърския свят, а авторите от ZOMBIE STUDIOS се оказаха на висота и не изпуснаха влака - след издаването на MP датадиска RANGERS LEAD THE WAY се хвърлиха върху продължението на SO. В началото беше НИЩОТО. После се намеси Бог и от скука сътвори планети. Но шумните водопади и огъващите от вятъра палми скоро му писнаха и сътвори живот. Следват забавни еволюционни наблюдения, които полекалека се превръщат в досада през древността и сладко проспиване на средновековието. Едва няколко атомни експлозии обезпокояват божията дрямка. Светът е станал подруг: ислямисти-фанатици с уранови пръчки; генерали-алкохолици, планиращи края на света; рафинерии за опиум в Тайланд. И Бог разбира, че ако бързо не стори нещо, канал "Земя" си отива. Размишлявайки малко (и след консултация с херувимите), стига до крайното решение - затрудненията трябва да се решат радикално, т.е. да бъдат застреляни всички злосторници. Само след секунди облетият от пот президент на USA се събужда с вик и с натрапчивото чувство, че вече няма как да се мине без специални части, щом в края на краищата винаги има достатъчно млади геймъри. Бог доволно се обляга в креслото... Нататък е НЕЩОТО. Попадате в нажежена област. Целта ви е да охладите горещите глави на терористите - доколкото е възможно само с прострелване на черепа. След края на обучението съдбата ви разнася из 26 мисии в Антарктида, Тайланд, Пакистан, Германия и Корея. В началото на всяка мисия избирате специализация (картечар, снайперист и т.н.), оръжие и снаряжение. На фантазията не са сложени граници, стига да се вместите в предписаната материалност. Очилата за нощно виждане и далекогледът са задължителни. На мястото на конфликта сте със съекипници (от един до трима). Имате влияние върху тяхното въоръжение, но не и върху поведението им. Имате пълен контрол над своя екип; подчиняват се на десет типа заповеди. Тяхното AI не е лошо. Често пъти крачещият до теб колега ти спасява главата с поваляне на злосторника, за когото нямаш и понятие. Да се сейфва по време на мисията не е възможно. Но ако някой негодник ви повали, веднага се превъплъщавате в друг член на тима - при това свободно избирате сред своите войници, така че да използвате най-подходящия за конкретната задача. Графиката е отишла далеч напред, особено по отношение на светлините и сенките. Достатъчно е от разстояние да простреляш няколко фенера, да си сложиш нощни очила и да тръгнеш тихо да режеш гърла. Новият Viper2 енджин дава колкото може, но въпреки 32-битовите цветове принципът си е същият - полигони (многоъгълници), текстури и мъгла. Ако под ръка разполагате с по-слаба машина, работа върши и разделителност 320x200. А аристократите могат да дразнят своите 21-инчови любимци с чудовищните 1280x1024, запазвайки разумна бързина. Възможно е да настроите видимостта директно в играта; с два клавиша регулирате колко далеч от вас компютърът да изобразява сцената и така играете практически на всяка конфигурация. Естествено, виждате всичко от погледа на първо лице, т.е. вашето. Красива работа, но изпълнението не е за суперлативи. Интрото и анимацията между мисиите изостават от съвременното средно равнище (разглеждате фотографии). Затова пък движенията на единиците са копирани от бивш член на истински спецчасти. Моделите на оръжията отговарят на действителността. Текстурите - също. Просто реализъм до смърт.

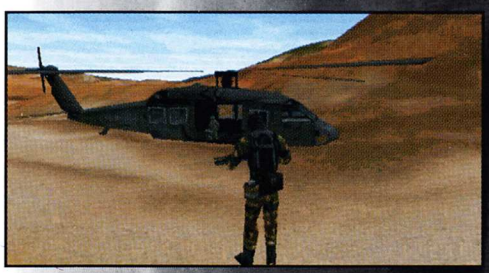


# DELTA FORCE 2

## Приказка за самотен боец

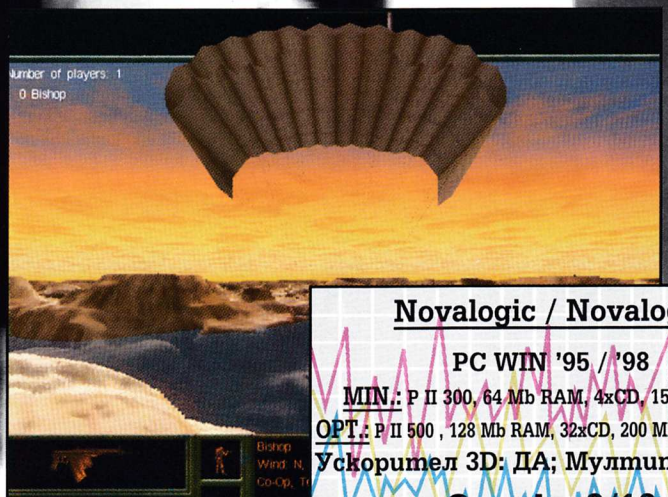
*Специалните бойни части са мечтата на почти всяко подрастващо момче, което все още не усеща, че на света има и други удоволствия, освен да пълзиш в тръстиките, да убиваш неприятели и в свободното време да смазваш своята M249. Продуцентите обаче са наясно, че някъде в душите ни е скътано именно такова юначе. И все по-често ни сервират игри от света на суровите мъже. Примери от последно време: RAINBOW SIX, SPEC OPS, HIDDEN & DANGEROUS - все заглавия над средно ниво и с широка популярност. Сред тях сега се нарежда и продължението на DELTA FORCE.*

Геймърът, в ролята на член на елитна антитерористична част, трябва да избира от две големи кампании и двайсет отделни мисии, чието действие се развива в места, пълни с луди диктатори, екотерористи и фундаменталисти-фанатици. Започвайте с възможно най-леките мисии. След брифинга с тактическата карта следва крайно важният за успеха ви свободен избор на оръжия и снаряжение. С течение на времето ще се ориентирате за качествата им (отделните оръжия имат винаги няколко режима, но всички са използваеми в комбинация с мерник) и ще разберете в коя мисия какво да вземете. И за вашата фигура има няколко режима: класическа стойка от типа Homo Erektus, навеждане и пълзене. При нощните мисии ви помагат IR очила, под водата - тренирани бели дробове или кислородни апарати, с далекогледа лесно откривате притаилия се между няколко варела експлозиви хитрец, можете да се запасите с някоя и друга ракета от типа "какво правиш насреща". Накратко, възможностите са толкова много, че не успяваш да викнеш "стига". Голямата ценност на тази игра са находчивите мисии. Не че няма нахлуване с боен вик и нож между зъбите в неприятелския лагер. Но точната мушка и бронежилетката не могат всичко. Повечето време (средна мисия при безгрешно провеждане трае около половин час) прекарвате в пълзене във висока трева, тихо прерязване на гърла и застрелване от засада. Малко неща напомпват толкова много адреналин като съзнанието, че в онзи бункер там има командир, когото трябва да опаткате до минута - иначе потегля с джип към светлото бъдеще, а на вас ви се доплаква заради ненужната



смърт - двайсете трупа студенеят зад вас. На такива места забравяте маловажното, настройвате режим "серия" и влизате шумно в бункера. Главната разлика между DF2 и конкурентните заглавия е графиката. В кухнята на NOVALOGIC винаги са се готвели ястия voxel-позитивни, но едва тук най-сетне става ясно, че в тази технология има нещо. DF2 се разиграва в 99% на открити пространства, в каньони, на полето, в обрасли тресавища и пустини, където полигоните хич ги няма. Музика тук, слава Богу, почти липсва (каква музика в тая патаклама!). Озвучаването обаче е перфектно, а е вкарана и технологията Voice-Over-Net, която осигурява гласовит мултиплеърен терор. Не е ли прекрасно! Мултиплеърът ли? Авторите са монтирали

може би всички налични MP варианти, така че можете да очаквате общо девет типа мултиплеърни битки, включително хронично познатите CAPTURE THE FLAG или KING OF THE HILL, и то без въобще още да говоря за сървър Novaworld, където можете да се срещнете безплатно с други не само в DF2, но и във всички MP игри от NOVALOGIC. Естествено, и в тази игра също не са избегнати грешките. Най-неприятна е невъзможността да се съхраняват позициите по време на мисията (някой patch вероятно ще я оправи). В известен смисъл това повишава игралността, но далеч по-често се повишава ошашавяването. Друго странно нещо е, че не може да се дават заповеди на съекипниците - в смисъл липсва традиционно чертаене на линии с waypoint-ите. Нищо не казвам за трагичното AI, съекипниците са толкова некадърни, че предпочитах в началото на всяка мисия сам да ги разстрелям, за да не ми навредят техните безсмислени атаки. Въпреки всичко трябва да похваля авторите. Като се изключат споменатите грешки, които може би ще оправи patch-ът, DELTA FORCE 2 е забавление. Тук е потиснат тактическият елемент и цялата игра е нещо като голямо one-man show. Това обаче почти не намалява игралността. Ако ви се стреля по нещо живо и то да не дреме отсреща като пън, тази игра е направо за вас. Чао! Може да се срещнем на Novaworld.




*Симулатор с отлична графика и великолепни мисии*

-GM-

**Novalogic / Novalogic**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P II 300, 64 Mb RAM, 4xCD, 150 Mb HDD

**OPT.:** P II 500 , 128 Mb RAM, 32xCD, 200 Mb HDD, 3D cart

**Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: ДА**

**Оценка 8/10**

# СПЕЧЕЛЕТЕ СУПЕР НАГРАДИТЕ НА MASTER GAMES

**ВНИМАНИЕ!!!**

СТИКЕРИТЕ ЗА НАГРАДИТЕ НА 'MASTER GAMES' ЩЕ ОТКРИЕТЕ САМО В СПИСАНИЯТА С ДИСКОВЕ В НАСТОЯЩИЯ #18 И СЛЕДВАЩИТЕ #19 И #20 БРОЕВЕ.

ЗА ДА СПЕЧЕЛИТЕ ЕДНА ОТ СУПЕРСКИТЕ НАГРАДКИ, ТЪРСЕТЕ ЕДИН ОТ ТРИТЕ ПЕЧЕЛИВШИ СИМВОЛА НА СТИКЕР, ЗАЛЕПЕН В ДОЛНИЯ ДЕСЕН ЪГЪЛ НА ТАЗИ СТРАНИЧКА, ИЗРЕЖЕТЕ СТИКЕРА И ГО ИЗПРАТЕТЕ НА АДРЕСА ПО-ДОЛУ С ПИСМО, В КОЕТО ДА СА ПОСОЧЕНИ ТРИТЕ ВИ ИМЕНА, ЕГН И ТОЧЕН АДРЕС. НАГРАДАТА ЩЕ ПОЛУЧИТЕ С ПРЕПОРЪЧАНА ПРАТКА ИЛИ ЛИЧНО В РЕДАКЦИЯТА НА 'MASTER GAMES'. ПОЖЕЛАВАМЕ ВИ КЪСМЕТ !!!

АДРЕС: СОФИЯ 1124, УЛ. "НИКОЛАЙ РАКИТИН" 1, ЕТ.2

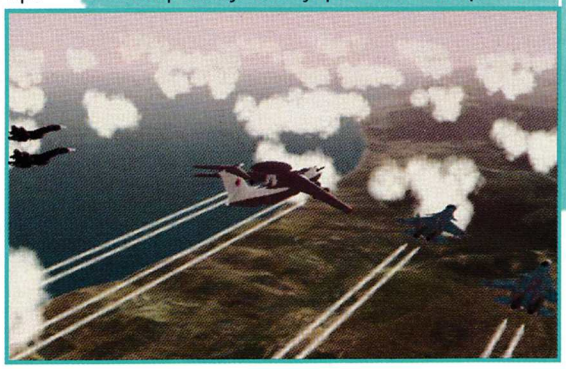
ТЕЛЕФОН ЗА ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ: (02) 943 42 17

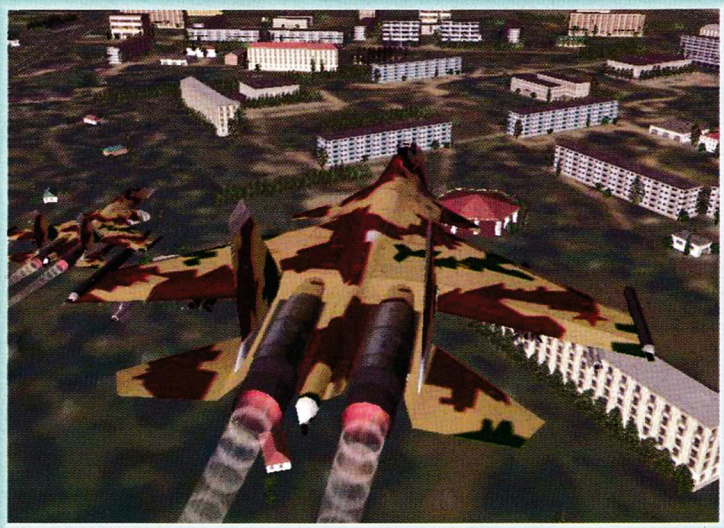
# FLANKER 2.0

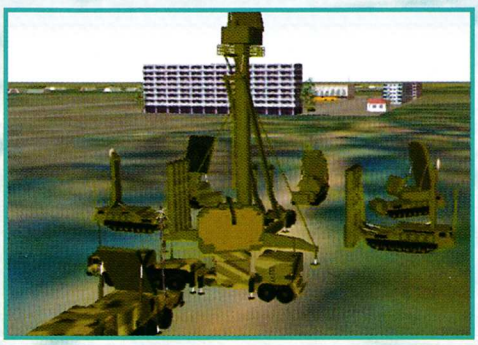
## СУ-27 + СУ-33

**Симулаторите на руска военна техника стоят общо взето в периферията на интереса на геймърската общност. Което не е странно - машините с източен произход години наред в очите на лаика бяха декласирани до ролята на статисти и аутсайдери, които американските герои унищожават с десетки и със стотици. Напоследък обаче, особено покрай по-голямата популяризация на върховите продукти на руската оръжейна промишленост (S-37, S-300, Black Eagle), привържениците на авиационните симулатори започнаха да се оглеждат за качествен тренинг по руски тертип. А където има търсене, там обикновено се появява и предлагане. Така дойдоха MINDSCAPE/SSI и FLANKER 2.0.**

Преди няколко години се появи симулаторът Su-27 FLANKER във версия 1.0 за DOS, бързо последван от версия 1.1 за Win`95. Много прогресивна работа: и по качество, и по обработка. Изпробвалите поне игралната демоверсия с представителната мисия, която тогава се появи (прелетяна от руския пилот-изпитател Анатолий Ковчур, чието майсторство е на почит в цял свят), не току-така още я помнят. Заради онова нещо особено, необичайно и досега - усещането за полет. Това трудно се описва, психо е. Никога не съм имал такова чувство за управление на самолет. Увличащите мисии и сравнително сложното управление спечели сърцето на хардфеновете на реалистичните авиационни симулации. После се появи полезен update, т.е. версия 1.5, съдържащ уникални елементи, като летящ радар, мултиплеър за 16 души и други подобрения. (Тази версия и сега активно върви по Интернет, а и на LAN срещи.) След което настъпи голямо чакане до версия 2.0. От една обещана година се получиха три. Причините заслужават отделен разказ (оттегляне на повечето автори, откраднати кодове на източниците, работа от началото, проблеми с дистрибутора), но да оставим това за друг път. Така или иначе сега финалният код вече е на бял свят. **FLANKER 2.0 симулира двата най-популярни самолета на руската авиация и флота - Su-27 Flanker и Su-33 Naval Flanker.** Su-27 е обновена конструкция на тежък фронтови изтребител, първоначално конструиран като противовес на американския F-15. С течение на доразвитието му обаче се оказа, че възниква уникален универсален боен самолет, чиито параметри далеч не се ограничават само до изравняване с качествата на антипода. Великолепните обсег, таван и товароподемност бяха очевидни, но с употребата на новаторско електроимпулсно управление апаратът постигна изключителни летателни и маневрени възможности. Изумително мощните му мотори с тяга 122,5 kN правят чудеса във всички режими. Полетите с минимална скорост и маневрите Кобра и Колокол са само някои от по-известните примери за възможностите на Су, които заедно с мощните радарни и оръжейни системи очертават образа на съвършен боен самолет. Нещо повече, универсалността на конструкцията даде възможност да бъдат създадени най-различни модификации, включително морската версия Su-33 (Su-27-К) с подсилено шаси и по-мощни мотори, както и самолетите с усъвършенствана авионика Su-30MK, Su-32FN и главно Su-37, който разшири значението на термина суперманевреност (при маневри като Салто и СтопКобра човек просто гледа със зяпнала уста). **Авторите на FLANKER са се спрели на максималната автентичност на цялото бойно поле.** В играта







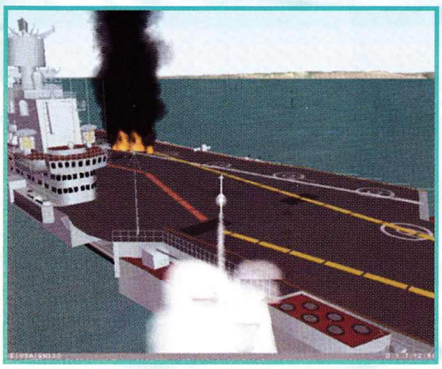
срещате огромен брой различни единици - и въздушни, и сухопътни, и морски. Във въздуха лети всичко възможно: класическите F-14, 15, 16 и 18 (този път най-вече в неприятелските редици), Миг-23, 25, 27, 29 и 31 (липсва Миг-21, според авторите той вече от години е на въоръжение само в развиващите се страни), Су-25, 27, 30, 33 и 37, по-необичайните машини F-117 и C-130, абсолютно екзотичните B-1B, B-52 и всякакви типове руски бомбардировачи Ту. На суша и по море положението е същото. Особено добре са изработени противовъздушните системи на двете страни - очаквах нещица като Patriot или S-300PMU, но симулацията на всевъзможните Волхов, Куб, Каштан, Шилка, Тунгузка и Игла със своята детайлна разработка на всички системи и подсистеми направо ми спря дъха. **Работата не е само в това как функционират и как изглеждат, а най-вече как си взаимодействат с елементите на средата и в техните възможности.** Всяка SAM станция или самолет използва собствено ракетно, бомбено и огнестрелно въоръжение, което си има свои възможности. Четирицевното оръдие на неприятната Шилка е едно, а съвсем друго е смъртоносният изстрел на системата S-300, от който и експлозия в близост обикновено значи сигурен край на машината и пилота. Единиците функционират според истинските правила. Например S-300PMU изисква обзорен, търсещ и насочващ радиолокатор заедно със стартови установки и след унищожаване на прицела се стига до излизане от строя на системата (което не важи за S-300V, където всеки пусков елемент има собствен насочващ радар с по-къс обсег). Обсегът на управляемите снаряди и възможността за изстрелване се променят според актуалните условия (надморска височина, положение на целта, смущения и т.н.). Неуправляваните бомби пък следват балистична крива, която свършва или с попадение в целта, или с експлозия на вашата машина, ако с резки маневри налетите на собствените бомби. Прецизността, с която са симулирани всички тези детайли, е страхотна. И това е прекрасно визуално обработено. Ракетите оставят димна следа, която постепенно се разнася в околния въздух. Техните мотори греят с ярка светлина, чиято интензивност е различна според големината им. При главните оръдия се появяват блясъци и се получава облак изгорял прах. Виждат се виещи се пламъци от цевите на Шилка. След избухване наоколо се разхвърчават части от бойната глава. Cluster-бомбите се разпадат на отделни компоненти. Някои бомби се забавят с парашутчета. Пъстротата на въоръжението е уникална. За Su-27 или Su-33 има няколко типа ракети въздух-въздух (R-27R, RE, T, ET, R-77, R-73...) и въздух-земя (Ch-25, 29, 31a, 31p, 35, 41, 59m), както и множество управляеми и неуправлявани бомби (FAB-250,500, ZAB-500, BetAB, KAB-500...). Останалите самолети също използват съответстващото им въоръжение, така че срещате всичко - от известните Sidewinder и Maverick до снаряди с плоска траектория на полет AGM-86 или JSOW AGM-154. **Графичната обработка в настояще време няма равна на себе си между военните авиационни симулатори.** Хич не мислете за FALCON 4.0! FLANKER е поне с една класа по-високо. Авторите печелят от обективно ограничения обхват на симулираната територия (Крим все пак не е много обширен), което им е позволило да изпипат пейзажа до съвършенство. Пътищата, железницата и сградите са създадени по действителни образци, така че при нисък бавен полет спокойно можете да прочетете, че ниската сграда вляво е "Кинотеатър", а високата вдясно - "Универмаг". Нашенецът се чувства като у дома си над сивите панелни блокове, а за романтичните души е погледът от високо към живописните кримски пейзажи. А на най-самонадеяните индивиди препоръчвам слалом между стълбове с високо напрежение или прелитане под мостове... Когато към това се добавят невероятно детайлните военни единици, пред подобна графиката заслужено се сваля шапка. **На такова място по-зорките вече предупредително вдигат пръст.** Да, хардуерните изисквания са доста сериозни. Минималната конфигурация (Pentium 200, 32 MB RAM, Voodoo2) е по-скоро резервна, с такава просто нямате шанс. Сериозното летене започва едва с 300mhz Pentium II с 16 MB графична карта, но дори и със Celeron 500, 96 MB RAM и Rage Fury не всичко е наред. Препоръчваната екипировка за пълни детайли е P III 500, 256 MB RAM и TNT-2 Ultra, което и за хардуерни богаташи е доста скъпа ракия. **FLANKER 2.0 е връх в симулацията.** Освен вече споменатото чувство от управлението на самолета, преживявате въздействието на всички възможни физически закономерности, каквито може-

те да си представите. Върху вашия самолет влияе масата на горивото и на въоръжението и полетът се променя след тяхното изразходване. Влияят надморската височина, температурата на въздуха, вятърът и турболенцията, различната тяга на моторите при повреда на единия или при отделното им управление. Великолепно видими са пльзганията по всички оси. Усеща се тресенето на самолета при голям ъгъл на набег и при малка скорост. Осезаемо е претоварването при падане в плосък или стръмен свредел, падане на опашка, споменатата Кобра. Опъващ нервите е полетът с един двигател и липсващо парче крило след попадение на управляема ракета. **Великолепно изпълнена е симулацията на системите на авиониката и уредите в пилотската кабина.** Има няколко режима за въздушен бой на дълго и късо разстояние чрез употреба на радара или на електрооптичната система (прекрасно нещо е пасивната детекция). Има търсещи и насочващи подрежими с променлив обхват и пространствена преференция: scan-zone, vertical scan, boresight. Има прицелване от каската на пилота или резервно, директно от главата на ракетата. Има, за бой със сухопътни цели, радарно картотекиране на терена, но и оптична и лазерна система. Всичко протича на HUD и един мултифункционален дисплей. Останалите указатели в кабината са класически руски аналогови "будилници", в чиито предимства скоро се убеждавате сами - четивни, доста точни и прецизни (след малко упражняване може да се кацне според тях и при вятър, и през нощта). Тъй като FLANKER 2.0 няма управлявана с мишката кабина, пълният HOTAS комплект от управляващи елементи е много важен. Ако си набавите програмируем джойстик и скоростен лост (FLANKER поддържа и Throttle от Suncom за диференциално управление на моторите) и допълните комплекта с педали, летенето е жестоко. Напълно контролирате машината с ръце и крака и няма нужда постоянно да посягате към клавиатурата. **Mission editor е голямата хубост на FLANKER още от първите версии.** Създаването на мисия е просто и отнема минимум време, затова пък ви предоставя огромна скала от възможности. Никакви граници за фантазията. От обикновени патрулни полети на двойка самолети до сложни военни операции на комбинирани авиационни групи (транспорт+ескорт, SEAD и CAP в едно). От самотен патрулен кораб в открито море до пълна бойна групировка начело със самолетоносача "Адмирал Кузнецов". Можете да разнообразите всичко със статични обекти (трактор, автобус и почти каквото ви хрумне). Отделно са тренировъчните мисии, които покриват повечето особености в управлението на самолета. Има възможност за запис на пълна мисия в TRK файл и допълнение с гласов съпровод. После наблюдавате протеклата акция от всяка гледна точка, включително съветите на инструктора, но можете и да влезете в акцията. Възможността да наблюдаваш своите грешки и да се опиташ да ги поправиш е само пример на многото приложения, които има тази функция. **Каквото и да приказвам, FLANKER 2.0 е абсолютен водач сред днешните военни авиационни симулатори.** Може би му липсват динамични кампании, не са достатъчно функционални бутоните в кабината и донякъде е позабравена комуникацията с командната кула, но нищо от това не влияние върху игралността. Общителните геймъри ще оценят летенето с приятели в Интернет (32 играчи) с гласова връзка през Roger Wilco, а любителите на музиката - руските хорали. Над грешките се работи и patch-ът вече излиза.

**FLANKER е уникален проект. Руският програмистки тим под диригентската палка на MINDSCAPE/SSI отново показа какво умее. И FLANKER 2.0 не е негов краен продукт. Очакват се симулации на Миг-29 и Су-39, които ще внесат в средата на FLANKER динамична кампания, подвижни сухопътни части, зареждане при полет и по-мащабна околна среда и ще могат да се свързват по мрежата в единна система с FLANKER 2.0, като същевременно го повишават чрез тези елементи до техния стандарт. Шушука се също за симулатор на самолета ZSU-24 Шилка, което би било действително великолепно забавление. Просто казано: перла.**

## Falkon 4.0 е мъртъв, да живее Flanker 2.0!

-GM-



**Mindscape/SSI**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 200, 32 Mb RAM, 8xCD, 600 Mb HDD, Voodoo 2

**OPT.:** P III 500 , 256 Mb RAM, 600 Mb HDD, hi-end 3D Cart

Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: IPX, TCP/IP

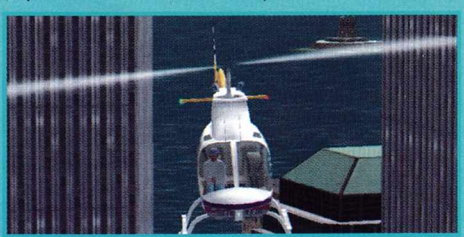
**Оценка 10/10**

**Часовникът в пилотския клуб на British Airways удря полунощ. Дъжд барабани по покрива на летището. Студен вятър вее британското знаме на пилона пред главната сграда. Някъде от креслото се надига пилот и поема към изхода. Само след минути ще напусне родната Англия, за да кацне след четиричасов полет в Америка.**

# MS FLIGHT 2000 SIMULATOR Professional

През 1989 г. излезе тематична брошура с наименование "Компютърни игри", в която, освен разговор с млад надежден студент, се появи възхитителна рецензия за авиационен симулатор с фантастични шестнайсетцветни screenshot-ове. Още тогава рецензентът се оплакваше от кървавите изисквания към хардуера... Но да оставим носталгията и да се върнем към днешната реалност. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000 е последният от тройката комплексни цивилни авиосимулатори, които стигнаха напоследък до пазара. Конкуренцията е повече от жестока, а MSFS 2000 носи със себе си славата на своите предшественици и широката палитра на разни допълнителни програми, самолети, пейзажи и други находки. Това обаче са си подправки, така че нека да погледаме какво всъщност е MSFS 2000. **Типично за Flight Simulator-ите е разнообразието на средата.** MSFS предлага полет в кое да е годишно и денонощно време из целия свят и тази възможност е доведена доста далеч. На разположение са точно 21 022 летища - от гиганти като JFK до абсолютни джуджета. При този наистина огромен брой летища не е възможно детайлно да се моделират всички локации, затова програмистите на MICROSOFT са избрали пътя на приемливия компромис. Общоизвестните места са разработени подробно (и то с оглед на конкретните исторически обстоятелства - например Берлинската стена я има в 80-те години, но не и в 90-те), а другата част от света трябва да се задоволи с пейзаж, взет от детайлни сателитни карти. Ако някой все пак иска да "доработи" дадена област, може да използва съществуващия едитор на пейзаж. MSFS 2000 решително е най-обширният и най-подробен симулатор на всички времена и много му приляга лозунгът на транспортните пилоти: "Каквото и да е, където и да е, когато и да е".

**Ръка за ръка с обширността на играта върви графичната обработка.** MSFS се е отказал от виртуалния кокпит и първоначалният поглед на играта е класически - през палубното табло с функционални клавиши. Недостигът на място е решен соломоновски - всички важни системи (компас, GPS, газ и клапи, разпределение на горивото) се изобразяват в собствен прозорец, който свободно се мести по екрана. Буквално оформете кокпита си по свой образ. Моделите на самолетите ги бива, а стъклата на пилотските кабини са прозрачни, така че се виждат лицата на летците. **Околният пейзаж е зрелище за очите.** Подробно моделираните градове направо мамят за туристически полети. Симпатично е, че в MICROSOFT не само са решили да повдигнат полигоните на сградата над околния пейзаж, но са я допълнили с детайлни и качествени текстури. Щом се стъмни, градовете се обкичват със светлини, важните исторически паметници греят, а по върховете на небостъргачите и телевизионните кули мигат предупредителни фарове. Графиката на градовете просто няма конкуренция! **Дойде време да кажем нещо за самото летене.** MSFS предлага избор от 14 машини: класическа Cessna Skyline, хеликоптер Bell JetRanger, безмоторен Schweizer Sailplane, архаичен Soptwich Camel и големи транспортни самолети. Да, в транспортните самолети е истинската сила на тази игра. Да прелетиш с Боинг 737 или 767 и да се вживееш в ролята на пилот на транспортните аеролинии е възхитително. Най-доброто обаче се отнася за Concorde. Толкова детайлна симулация ще докара много авиационни фанатици до лудост. Чувството, когато за пръв път преминеш с граждански самолет скоростта на звука (при леко потрепване на стрелките на уредите), е страхотно. За красотата на кацането с наклонен надолу нос дори няма смисъл да се говори. **Ако в този момент си мислите,** че MSFS е създаден точно като за вас, нека следващият абзац да ви послужи като предупредително звънче. Изискванията, които тази игра поставя за хардуера, са колосални. В разделителност 800x600x16bit на Celeron 500, MSFS напомняше по пълните детайли и по пълния авиационен модел по-скоро на стъпков dungeon. Проблемът е, че става дума за high-end симулатор, който изисква от потребителите да имат high-end хардуер... **MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000** се разпространява в две версии - Standard и Professional, които се различават помежду си по броя на самолетите и комплексността на авиационния модел. Не ви препоръчвам каквото и да е - въпрос на лични финансови възможности! Така или иначе обаче, това засега е най-добрият цивилен авиационен симулатор и предлага абсолютно най-голям избор на add-on. Часовникът в хотела в Манхатън удря полунощ. В апартамент 121 заспива капитан McShandy. Утре следобяд го чака полет до Лондон.



-GM-

**Microsoft / Microsoft**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 400 Mb HDD

**OPT.:** P III 500 , 128 Mb RAM, 1 Gb HDD, hi-end 3D Cart

**Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: IPX, TCP/IP**

**Оценка 9/10**

**Таблица на истината**

**Flight Simulator 2000**

**MICROSOFT създаде достоен продължител на серията FLIGHT SIMULATOR-и. Детайлна графика, възможност за избиране на всички аспекти на полета, големи транспортни самолети, Concorde... Какво да се добави - категорично на първо място.**

**Fly!**

**Интересен проект, който се е съсредоточил на точното моделиране на пилотската кабина. Изшлайфани авиационни качества. Липсата на транспортни самолети обаче го отмества на второ място.**

**Flight Unlimited III**

**FU 3 залага повече на игралността и забавлението, отколкото на реализма и обема. Така се приближава в по-голяма степен към нормалните играчи, но същевременно си изпросва третото място.**

# QUAKE III ARENA

## Як наследник на яка фамилия

**Тази нощ май най-сетне свършва. Последната арена е изследвана. Последният патрон е изстрелян. На монитора вече е изписан последният резултат. QUAKE III ARENA е твоя!**

**Дори и най-големият невежа** сред геймърите е чувал за DOOM и знае, че тази игра сложи началото на мания, която не само не отминава, но дори става все по-масова. И това - вече шест години! Сега обаче изглежда настъпи време за промяна. Въпреки че с ботове играем от години, явно е настъпил моментът, в който се решава по кой път ще вървят компютърните игри към бъдещето. **Знам,** хич не им е лесно нито на фирмата ID SOFTWARE, нито на нейния главен мозък John Carmack. На кого по-напред да угодят? Дали на феновете, които всеки ден заделят часове от младостта си за мултиплеъра и за които QUAKE е начин на живот. Или на другите, които играят от време на време и за които deathmatch-ът не е нищо повече от чудесно забавление. Първите са по-малко, но са по-шумни - те на висок глас обсъждат всички промени и новости: как звучат крачките, каква е скоростта на ракетата, как се наглася respawn-а, колко са муниците и оръжията и още хиляди и хиляди други дреболии с "убийствено голямо значение". Втората група геймъри пък е далеч по-многобройна и по-другояче си представя нещата - предпочита по-скоро остроумните powerup-и и оригинално измислените нива. Дори отворената система, в която всеки наглася нещата по свой вкус и желание, не е изход от това положение. Може би затова Tim Willits, един от тримата дизайнери на нивата на QUAKE 3 ARENA, казва: "Изпробвахме всичко принципно възможно. Ако не откриете това или онова в играта, не мислете, че не сме размишлявали над него. Напротив, опитали сме, но просто не се е получило." Цитирам заради онези геймъри, които внимателно са следили вестите около подготовката на Q3A и сега ще съзрат разлики в намеренията и реализацията. Иначе трябва да е ясно на всички: QUAKE 3 ARENA е от старата школа и не претендира за званието най-реалистична игра. В нея няма отборни варианти със сложни правила. Тя просто е изключително бърза и главната й атрактивност е точно в абсолютната простота.

### SINGLEPLAYER

След инсталирането и пускането на играта, след intime-а с анимация, след специфичното рендирано интро идва ред на главното меню, в което някой

може и да бъде изненадан от позицията singleplayer. Една от главните цели на авторите е да направят deathmatch-а по-привлекателен, както и да въведат в мултиплеъра геймърите, свикнали с традиционните сюжети. Направено е почти както в пукотевиците. Играчът (виж MORTAL KOMBAT например) се изкачва по стълбицата и в новите арени постепенно се противопоставя на все по-съвършените ботове. Играта е разделена на седем части, наречени "tier", всяка от които (освен последната) е съставена от четири различни карти. В нулевата част играта предлага стегната и непълна тренировка, след което започва истинската битка. Изборът на нивата в рамките на един епизод зависи от вас, но в следващия влизате, само ако успешно завършите всичките четири карти. Тук няма избор - длъжни сте да спечелите. Общият брой битките и съответно на картите е 26. В някои ви очакват пет бота, в други сте един срещу един. И така (при fraglimit от 10 до 20), по стълбицата до върха се изкачвате без проблеми за три часа. **В отделните tier-и** колкото по-високи са нивата, толкова по-съвършени и с повече качества стават ботовете. По принцип още в първия епизод лесно разбирате дали в избраната от вас трудност имате шансове да преминете цялата игра. Разполагате с пет трудности, което е напълно достатъчно за обхващане на всички евентуални играчи (с най-слабата трудност ще се справи и баба ви, но Nightmare ще поизмъчи и най-опитният геймър). По време на самата игра може преди всяка битка да променяте степента на трудност. Това прави играта по-слабо състезателна, но пък нали става въпрос само за симулиране на мултиплеър! В сравнение със системата, използвана в

звана в UNREAL TOURNAMENT, двете игри няма на какво да си завиждат. Вярно, че UNREAL TOURNAMENT е с по-разработена тренировка и играта е по-дълга благодарение на повечето карти и правила (CTF при QUAKE 3 ARENA в сингълплеъра липсва), но и в двата случая забавлението на първо място зависи от ботовете и техния интелект.

## БОТОВЕ И МОДЕЛИ

В QUAKE 3 ARENA ви очакват 30 бота с различни имена и качества. Всеки има свое поведение и реагира по различен начин в зависимост от ситуацията. Всеки има любимо оръжие в определена ситуация. Всеки е уникален по начина на водене на боя (пасивност/активност, измъкване, скачане, тактика). Всеки се държи по своему и при най-обикновено проучване на картата. Освен това ботовете имат и характерни особености (примерно точност и рефлекс), а параметрите им са различни при различните трудности. Така че е напълно възможно по-способният бот да победи по-слабия, въпреки че има по-ниска трудност. Просто в Q3A не се сблъсквате в мултиплеъра по Интернет с някои "бързи стрелци". Общо взето, ботовете са "култивирани" и се държат реалистично - разбира се, има разлика между бот и човек наистина, но тя практически не е съществена. **Всички заповеди** могат да бъдат ограничени във времето и да командвате не само конкретни ботове, но и целия си отбор и дори групи ботове. Нещо повече, възможно е да прехвърлите командването на някой бот, който издава заповеди към другите и се оправя много добре. Не всички възможности са в F3, затова ги прехвърлете към различните клавиши. Горещо ви препоръчвам тази хватка - така хем използвате действително всички възможности, хем си припомняте някои от най-добрите real-time-стратегии. **Всеки от трийсетте бота** изглежда по съвсем различен начин. Разполагате с всякакви видове и типове ботове - и като Doomguy от DOOM, и като Ranger от QUAKE, и като Biker и Anarki, та дори и като Orbb, който се придвижва на ръце, има едно голямо око и оръжие, прикрепено на гърба. Направо страхотни умения показват моделиерите от ID SOFTWARE. Те на практика е трябвало не само да нарисуват всеки модел и да "облекат" всеки скелет, но и да анимират всички негови движения. Да не говорим за звуците в играта, фантастични са!

## КАРТИ И РЕЖИМИ

Колкото и красиви да са моделите, при 3D-екшъните, по-важен е дизайнът на нивата, особено при мултиплеър. Очаквайки Q3A, много геймъри-куейкъри се притесняваха дали в новата игра ще има карти на такова почти съвършено равнище като DM2 и DM4 от

QUAKE. Основание за тревога имаше, защото в Q2, въпреки безспорните й качества, никоя от официално издадените мултиплеърни карти не достигна равнището на гореспоменатите. QUAKE 3 ARENA обаче предлага голям избор. **Освен двайсетте "големи"** и шестте турнирни, в играта има още четири CTF карти, с които общият брой на нивата става точно трийсет. От дизайнерска и тематична гледна точка те опростено могат да бъдат групирани в три вида: готически "а ла" QUAKE; футуристични "а ла" QUAKE 2; нива, оставени в свободното пространство. Графичното им изпълнение е съвършено (както на моделите и текстурите). И тъй като в свободното пространство няма как нещо да бъде развалено, а готическите карти са опростени, дизайнерите са съсредоточили усилия и талант най-вече върху футуристичните карти, които са нещо великолепно. При това има всякакви карти - от най-малки до най-големи. За тактиците, които предпочитат играта "1 on 1", има шест специализирани турнирни карти (без да говорим за няколко други, които също стават за двама), чийто дизайн е обикновено много прост. Любителите на по-големите битки и на отборните match-ове пък могат да избират измежду двайсет нива, сред които също има някои великолепни парчета. Четирите карти CTF не са чак толкова много (въпреки че са отлични), но още по за съжаление е, че сред тях няма нито една за 10 и повече играчи. **В играта има тенденция** към непрекъснато ускоряване. Това се проявява не само в движенията и интеракциите, но и в дизайна на нивата. Например трудноподвижните асансьори са заменени с jumppad-ове (трамплини с точно определен път на полета). Ето тук може би е най-голямата промяна в иначе традиционния дизайн. Ако не смятаме петте нива в свободното пространство, които се състоят от по-големи или по-малки платформи, свързвани с jumppad-ове. Май се съзира определено бъдеще в тази насока... **Слабост на QUAKE 3 ARENA** е броят на нивата - само трийсет. Друг минус е липсата на игрови варианти. Няма хитри новости и идеи; само класически deathmatch, отборна игра и CTF, т.е. това, което обикновено съдържа всеки втори сингълплеърен 3D-екшън. Ясно е, че само за няколко месеца ще се появят десетки поправки и мултиплеърни варианти, измислени и изпълнени от аматьори, но все пак отворената технология не е оправдание. А може и да е, защото силата на Q3A е простотата. И deathmatch-а. Всичко в играта се гейми великолепно. Не само заради ботовете, чиято отборна и CTF-стратегия е близка до съвършенството, но и заради бързия мрежов код. В QUAKE 3 ARENA е все едно дали нацелвате съперника си в главата или в краката - резултатът е все един. Това е нарочно направено, за да нямат предимство геймърите с бързо прикачване, на които им е по-лесно да уцелят с railgun някого точно между очите, спрямо другите играчи, които са свързани чрез модем.

## ОРЪЖИЯ И POWER-UP

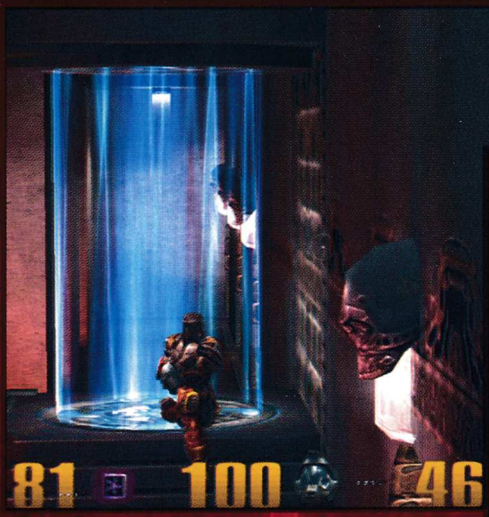
Оръжията са гениално балансирани. Не вярвайте, че девет оръжия са малко и не скърбете, че нямат секънд-режими. Всяко оръжие има свои мигове, на всяко оръжие можете да разчитате, всяко трябва да усвоите и всичките успешно да ги комбинирате. Оръжията имат zoom, който позволява по-прецизно прицелване отдалеч. Повечето изг-

GAMES HOT

леждат смешно, но действат супер. **Авторите не са забравили** и броните (жълтите струват 50, а червените - 100), и powerup-ите. Освен megahealth-а, който увеличава двойно енергията, има teleport и medikit (първият ви пренася на случайно място, вторият допълва енергията ви до 100). Плюс още шест моментални powerup-а с половинминутно действие: невидимост, регенериране, quad-damage (трикратно по-силно оръжие), летене, ускорител на движението и безсмъртие. Има и устройство, подобно на телепорт, допълващо енергия и броня през секундни интервали.

## ГРАФИКАТА

QUAKE 3 ARENA в момента графично е с една класа по-добра от всеки друг 3D-екшън. Съвършени текстури, невероятно изпипани модели и гениален енджин, с който се очертава да се срещаме години занапред. Нивата са толкова красиви, колкото трябва, за да са достатъчно бързи. И макар че е необходимо по-бързо PC, отколкото за предишните две серии, изискванията са горе-долу като при UNREAL TOURNAMENT. В менюто имате възможност да нагласите много параметри и конфигурации. При по-слабите конфигурации качеството на графиката пада, но все пак остава относително бърза, което е най-важното. Иначе: от P II нататък... Има малко проблеми с повечето ботове, но общо взето Q3A е толкова взискателна, колкото на времето си бяха QUAKE и QUAKE 2. За озвучаването и музиката направо нямам думи (Sonic Mayhem и Frontline Assembly), а още по-малко упрек. John Carmack отново потвърждава класата си.




## ПОСЛЕСЛОВ

Трудно е да се оцени обективно игра като QUAKE 3 ARENA. Това е отворена система, към която геймърите натикват свои карти, модели, датадискове, оръжия и правила за игра. Което ще рече, че ако нещо липсва или пречи, във всеки момент проблемът може да се окаже решен и достъпен и да направи от Q3A самото съвършенство. Както се случи с HALF-LIFE... Тъпо е да упрекваме в това или онова ID SOFTWARE. Напротив! QUAKE 3 ARENA не е съвършена и има грешки. Но това са грешки, които не се отнасят до игралността и не са решаващи.

**Не знам какво ще кажат феновете. Лично аз бях във възторг от QUAKE 3 ARENA. Отлична технология, качествени карти, великолепни ботове. Отново има ГОЛЯМА игра. Игра, изключителна със своята гениална простота. Като шахматът например.**

### Арсеналът на QUAKE III ARENA

**1. Gauntlet**

Основно оръжие. Не се използва след respawn, а само когато нямате никакви муниции или си го изберете. Неизползваемо като всяко основно оръжие, когато е необходимо контактно попадение.

**2. Machine Gun**

Оръжие, което идва наред (не само) след respawn. Бързо му свършват муниците, но е ефикасно и удобно - например като комбинация с railgun или ракетохвъргачка. Във всички случаи с него правите повече frag-ове, отколкото предполагате.

**3. Shotgun**

Пушката е ефикасна предимно от близко разстояние. Не е толкова незаменима като сестричката си от от DOOM 2, но все пак много я бива - отблизо сваля врага с един изстрел. Никога не я вадете от сметките си.

**4. Grenade Launcher**

Странно изглежда и странно се играе с това оръжие. Не е толкова добра като "колежката" си от QUAKE, но като всяка гранатохвъргачка изобщо не е за пропускане.

**5. Rocket Launcher**

Кралицата на оръжията - силна и ефикасна. Ракетите летят по-бързо, отколкото в QUAKE 2, но могат да бъдат избягвани. Един съвет: стреляйте ПОД неприятеля, не ТОЧНО в него.

**6. Lightning Gun**

Прилича на същото оръжие от QUAKE 2, но е по-малко ефикасно. Затова пък може да действа и под вода. Ако умеете добре да се целите, понякога може и да улучите.

**7. Railgun**

За пръв път се появи в QUAKE 2. Много геймъри го заобичаха, други го намразиха. В комбинация със zoom - перфектно за стрелба от голямо разстояние. Обаче много дълго се зарежда. Въпреки това много го бива.

**8. Plasma Gun**

Казват, че е комбинация между Plasma-та от DOOM и Hyperblaster-а от QUAKE 2. Първоначално стряска, но после ви допада - особено в комбинация с quad.

**9. BFG**

Big Fucking Gun е наистина страховито оръжие, но не чак толкова, колкото нейните "какички" от DOOM и QUAKE 2. Може да се намери само в няколко нива и муниците за него са малко. Така че не разчитайте само на това оръжие. Може, но за развлечение.

-GM-

**id Software / Activision**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 40 Mb HDD

**OPT.:** P II , 128 Mb RAM, 32xCD, 550 Mb HDD, 3D Cart

**Ускорител 3D: D3D, OpenGL;**

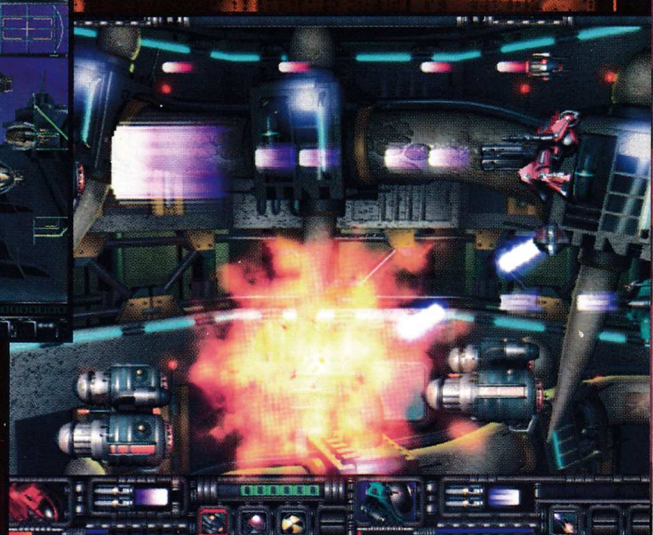
**Мултиплеър: ДА**

**Оценка 10/10**

# HYPERCORE

### Спретната пукотевица в 2D

**Има поне две причини, за да се спра на тази игра.** Първо, играта е произведена в Чехия (чехите и ние сме славяни; чехите и ние се натискаме да ни приемат в Европейския съюз). Второ, играта е от редкия вид 2D-пукотевици - жанр, който геймърите ще обичат докато свят светува (докато има компютри и електричество). А има и допълнителна причина. От 10-15 години в света неуморно се работи върху усъвършенстването на 2D-пукотевиците, известни повече като shoot-em-up. Ето няколко примера: XENON, PROJECT X, TUBULAR WORLDS и, разбира се, серията R-TYPE. **Работата в гореспоменатите игри,** както и в HYPERCORE, е пилотиране на малка ракета и ликвидация на все по-гъсти и по-многобройни орляци от летящи неприятели. При HYPERCORE този двубой на пръв поглед изглежда като битка между Давид и Голиат - нямате никакви животи, а след героичната си смърт трябва да повторите цялото ниво, което не е приятно, нищо че разполагате с неограничен брой опити. Сюжетът на HYPERCORE е стандартен: терор, съпротива, мафия... Играта е разделена на 8 графично различни свята, всеки от които съдържа две нива, плюс още едно - бой с най-големия бос. Геймът в началото е труден, но щом навлезете в средата и в управлението, после се оправяте полесно, макар че нищо не идва даром. **Трите CD-та на играта подсказват,** че авторите много държат на техническата изработка. Тя направо си е добра, ако предпочитате стилните рендери, които заедно с музиката допълват великолепно игровия сюжет. По-кофти обаче е, че всичко това става за сметка на високите хардуерни изисквания (P II 300, 128 MB RAM). **В подобни игри авторите обикновено държат не толкова на графиката,** колкото на игровата система, на отделните нива и на игралността. Тези игри задължително трябва да "всмучат" геймъра в сюжета и истински да го мотивират. Което, за съжаление, в HYPERCORE не се е получило. Струва ми се, че главната грешка е в системата на бонусите и ъпгрейдите, които понякога идват ей така, отникъде, а не от унищожените врагове. Защо геймърът трябва да е активен, щом не е принуден да се сдобива с повече енергия, щитове или по-добри оръжия? На него му стига да изчака тези неща да се появят, за да си ги вземе. Дори купуването на ъпгрейди от магазините срещу пари, придобити от унищожените неприятели, не компенсира този недостатък. Другото ми възражение е към предварително и точно определеното движение на по-опасните врагове (не само на босовете), в резултат на което става така, че пробваме, грешим и после беснеем, че трябва да започнем цялото ниво отначало. **HYPERCORE не е връх в жанра** и може да разочарова по-претенциозните геймъри, но все пак е приятна игра над средното равнище.



-GM-

**Zima Software / Zima Software**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 200, 64 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD

**OPT.:** P II 300 , 128 Mb RAM, 32xCD, 550 Mb HDD

**Ускорител 3D: НЕ**

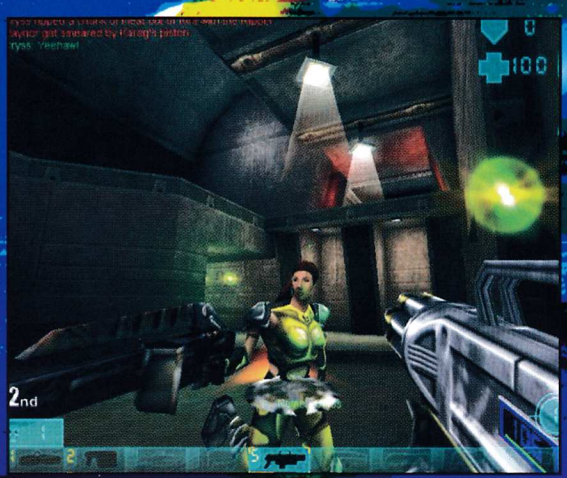
**Мултиплеър: ДА**

**Оценка 7/10**

# UNREAL TOURNAMENT

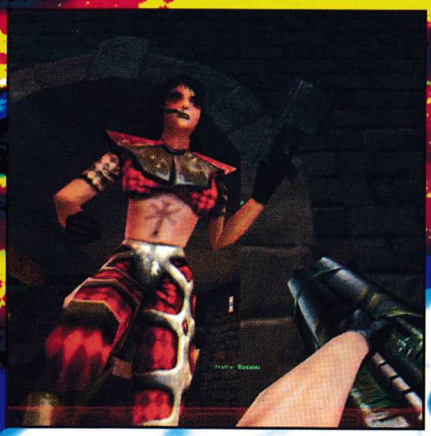
**Едничка цел: оцеляване!**

Да кажеш, че UNREAL е класика, все едно да кажеш, че водата е мокра. Вече две години тази игра все е актуална и поредното доказателство е наскоро излезлия mission pack RETURN TO NA PALI. Няма претенции - просто напомни коя е най-здравата 3D пуцалка и подготви почвата за нейното тържествено завръщане. Което стана не само с гръм и трясък, но и с получаването на няколко награди "Игра на годината" само около месец след излизането ѝ. **Създадена от EPIC GAMES** (помните ли AGE OF WONDERS и JAZZJACKRABBIT!) и разпространявана от GT INTERACTIVE (пазарно прочута с BLOOD 2, TOTAL ANNIHILATION, ODDWORLD, DUKE NUKEM 3D), целта на UNREAL TOUR е да се наложи като игра номер едно при мултиплеърите и да измести QUAKE от върха, но без при това да пострада ни най-малко сингълплеъра. Оригиналната UNREAL събра точки с оригиналния си сингълплеър, но мултиплеърно беше повече от трагична: неточни оръжия, неугледни карти, пачване месеци наред, докато стане възможна играта по Интернет. Междувременно обаче на повечето геймъри им писна и се ориентираха към QUAKE за игрите в мрежа. Сега обаче нещата вече стоят по съвсем друг начин. Всичко в UNREAL TOURNAMENT е ориентирано и изключително към масовката. Дори сингълът е един вид подготовка за мрежовата игра. Никакви мисии със сложни задачи, няма адвенчър-елементи, цялата философия е сведена до проблема за чистото оцеляване. **Действието се развива само след около някакви си триста години...** Почти апокалиптичен свят на безкрайни конфликти между извънземни раси и хора, на жестока борба за ресурси и непотушими раздори, протести срещу суровите условия в мините. Ситуацията става неконтролируема, насилието взема връх. Вече от петдесет години са разрешени убийствата по време на организираните мачове, чиято цел е да са отдушник на общата жажда за кръв. Отделните лиги жънат успехи, а най-добрите получават право да участват в Турнира. Не се знае какъв е героя, с който започвате борбата. Няма и значение. Едничката му цел е да мине през свирепи битки в различни светове, за да си извоюва правото да се изправи срещу шампиона. **И всичко това е предадено по невероятен начин.** Знаменитият енджин на UNREAL отново действа, но със сериозни подобрения. Поработено е доста върху детайлността и кодовете, с които е постигнато това. Скоростта на рендиране на детайлите зависи силно от позицията и движенията в пространството. На всяка по-прилична 3D карта играта изглежда уникално и в първия момент хипнотизира с реалистичността си. Не че хардуерното ускорение е задължително, съвсем не - софтуерно ускорение също се поддържа. Но това съвсем не е всичко. Новият интерфейс изглежда по напълно стандартен за Windows 9x начин, което прави изключително лесно ориентирането в него и употребата му по



предназначение. **Сред най-добрите черти на играта е изкуственият интелект** (ботовете). Срещу конфигурируемите играчи, които сме виждали и преди, може да се играе, или пък те да участват в отбора ви в различните режими на игра в сингълплеъра, или просто да се пускат при мрежова игра с цел засилване на екшъна. Но сега настройките при тях са неизбродими и в крайна сметка се получават играчи със специфични характеристики, чиято интелигентност понякога дори плаши - най-вече, когато човек осъзнае, че е попаднал в хитро поставения му от тях капан... Може да се залагат агресивност, skil level, оръжия и други. Да не говорим, че не пестят и хапливите забележки колко още има да учим, докато ги настигнем. А ако се повишат качествата им над skilled, което съвсем не е най-високото ниво, играта срещу тях граничи с чиста проба самоубийство. **Тази игра не е**

**предвидена само за почитатели на предишните части.** Интерфейсът и управлението са опростени до максимум, а настройваемите противници дават възможност за бързо научаване на принципите на игра и от напълно незапознати с идеята хора. **Режимите на игра са пет** и са толкова различни един от друг, че според възторжените слова на авторите от EPIC на практика геймърите получават пет различни игри. В действителност не е точно така, но все пак за всеки режим е необходимо отделно упражняване и разработване на напълно различни стратегии. **Deathmatch.** Идеята е да се убият колкото може повече пъти противниците, като обикновено има лимити за време, или фрагове, които определят победителя. С една дума - касапницата, която познаваме от всекидневните игри в мрежа. **Domination.** Играе се с отбори. Целта е да се поеме и запази контрола върху определени пунктове, получения резултат зависи от това колко дълго са били във владение на собствения отбор. **Assault.** Режим на игра с отбори. Всеки от тях има различни отделни задачки, но най-основните са, че единият отбор защитава базата, в която се намира, а другият трябва да я превземе. Тук е необходимо тактическо мислене и по-бързи реакции, тъй като обикновено ограничител е времето. **Last Man Standing.** Нещо като подвид на deathmatch-а. Броят се не спечелените фрагове, а "изгубените", т.е. колко пъти са ни убили, ако твърде много минаваме само в графата на зрителите. Освен това се започва и без никакви item-и. **Capture The Flag.** Известен сред всички firstperson-и режим. Състои се в отбраняване на собственото знаме и отмъкване на чуждото. Точки се получават за донесено чуждо, само ако и собственото си е на мястото. **Разнообразието от оръжие е изключително голямо,** което си е в реда на нещата - що за меле ще става без подходящите "играчки"! Повечето от тях ги знаем от



предишния Unreal, но има и нови попълнения. Абсолютно всички оръжия са получили нови скинове. Освен това имат и алтернативни стрелби, а някои дори и комбиниран режим. По-забележителни са: impact hammer, изстрелващ силно сгъстен въздух; biorifle, който е доста коварно биологично оръжие; ripper, изстрелващ режещи метални дискове, които рикошират в стени и разсичат всичко по пътя си; rocket launcher е базука - това обяснява всичко; sniper rifle представлява снайпер с уникален zoom; redeemer изстрелва ядрени заряди, помитащи наред, и не се препоръчва за употреба на закрито; translocator си е чиста проба телепортатор, но предимството му е, че играчът определя къде и как да го използва; flak cannon изстрелва пръскащи се шрапнели; shock rifle поразява с поток от пламък. **Атмосферата на играта** се създава изключително от постройката и дизайна на нивата. В това отношение от EPIC са си свършили отлично работата. Цели 32 нива, които поразяват не само в графично отношение. Невероятната графика при UNREAL е правило, но резултатът този път е направо шедьовър. Някои от картите изглеждат непристъпни като например брониран кораб, който трябва да се щурмува. Други внасят допълнителна тръпка - маневреността под вода намалява с определени проценти, или пък движението в намалена гравитация. Трети сякаш ви пренасят в центъра на холивудски екшън - движещ се с бясна скорост влак и десантен хеликоптер над него. Места на действието са космически и подводни станции, древни замъци и такива, които са разположени върху облаците, запуснати мини, храмове, трансгалактични кораби... Светове, които очакват да бъдат изследвани, стига да го нямаше наблизо вечният враг - подъл, коварен и интелигентен. **За комуникацията с останалите играчи е вграден irc клиент.** Въобще всичко, свързано с игра в мултиплеър, е направено максимално удобно - най-вече избора и добавянето на сървъри. Друга тема за разговор е дали играта в Интернет е приложима при местните български условия. **При избора на играч може да се определя модел и скин.** Недостатък на UNREAL TOURNAMENT е малкият брой модели, от които може да се избира. Разнообразието, което предлага QUAKE, е къде-къде по-голямо. А основният пропуск всъщност е нещо, което го има отдавна, и то в много игри с доста по-малки претенции. Скиновете не отразяват факта колко health остава на противника. Не е необходим точен индикатор, но едни кървави петна можеха да свършат чудесна работа при ориентирането колко още горедолу ще издържи. Друг болен проблем са изискванията към системата - минималните почти за нищо не стигат. Паметта трябва да е поне 128MB при хардуерно ускорение с мощна видеокарта и 256MB при софтуерно рендиране. Мощният процесор е задължителен при всички случаи. В това отношение Q3 не е толкова лакома за ресурси. Още един минус в сметката на UNREAL, но то май повече няма. **Звуковите ефекти и музиката са на ниво,** имат хардуерна поддръжка и достоверността им не може и за миг да се постави под съмнение. Всяко оръжие има своите характерни звуци, а общият музикален фон не заглушава жизненоважните събития, които не са за изпускане.

Кали

UNREAL TOURNAMENT, който първоначално е бил замислен само като expansion pack, засега е най-пълният и изгладен във всяко отношение first person shooter. Предлага отличен мултиплеър. Интегрира се много добре в Интернет-среда. Перфектен е за локални мрежи. Радва окото с прекрасна графика, оригинални хрумвания, ново измерение в изкуствения интелект и разнообразни режими на игра. Нищо чудно, че вече усилено се говори за UNREAL 2, който щял да въведе някакви изключителни и невиждани новости в технологията Unreal - нещо свързано с анимацията на играчите и детайлността. Съвсем скоро трябва да се чуе и повече по въпроса, тъй като изтичат сроковете на LEGEND ENTERTAINMENT, които разработват UNREAL 2 за EPIC. А докато чакаме... е как какво, я колко фрагове има за събиране!

**Epic Games / GT Interactive**

**PC WIN '95 / '98 / NT**

**MIN.:** P II 233, 32 Mb RAM, 2xCD, 120 Mb HDD

**OPT.:** P II 266 , 64 Mb RAM, 16xCD, 600 Mb HDD, 3D Cart

**Ускорител 3D: D3D, 3Dfx, OpenGL**

**Мултиплеър: LAN, Internet(1-32)**

**Оценка 9/10**

# Wheel of Time

Знаете ли какво следва от уравнението **a+b+c=d?** Правилно. Следва, че винаги d е по-голямо от a, b или c, взети поотделно. Знаете ли какво пише на фасадата на Народното събрание? Правилно. Пише, че **съединението прави силата.** Може ли тогава в една игра да има екшън, адвенчър и RPG и тя да е по-добра от всеки екшън, адвенчър и RPG поотделно? Правилният отговор е: може, стига играта да се нарича **WHEEL OF TIME.** Дебело го подчертавам: WHEEL OF TIME е **голяма работа.** В смисъл - голяма игра. Голяма работа е и Робърт Джордан (прочут съвременен фентъзи-писател), по мотиви на чиито книги е създаден сюжетът на тази игра. Става дума за многологията "Колелото на времето", чиито тухли направо задръстват книжния ни пазар. Хронологично действието в WHEEL OF TIME става преди времето, описвано в сагата **"Колелото на времето".** Така че геймърите, които не са чели книгите, не са в по-неизгодно положение от онези, които са ги чели. Вторите също не губят, защото могат да се разходят из известни им местности и да срещат свои стари познати. **Какво е Мракът?** Мракът е безкрайна пропаст, в чиито дълбини безвъзвратно изчезват до смърт измъчените души. И ако този Мрак отново си проправи път към нас, светът ни пак ще бъде обзет от ужаса на хаоса. Разкошните градове пак ще се превърнат в руини, а зелените поляни - в изгорени пустини. И вместо смях и песни, навсякъде отново ще се чуват ридания и плач. Дори светлината ще бъде погълната от Мрака. Затова навремето силата на Мрака е била вързана с помощта на най-силната магия. За да може да изгрее слънцето, да има светлина, да има сигурност, надежда и упование. И вяра, че онези времена никога вече няма да се върнат, че ще царува ред. **Отговорникът** за този ред, естествено, сте вие. **Ако искате, разбира се**, защото главно действащо лице в играта е жена. Красивата, силната и решителната Elayna Sedia спокойно може да се конкурира със самата Лара Крофт. Тази жена членува в ордена "Aes Sedai" и е пазителка на старите хроники. Този орден, който се помещава в Бялата кула, се дели на няколко подгрупи (или поддружини, наречени "Ajah"), а вашата основна грижа е да не допуснете Мракът да напусне своето местопребиваване и да стигне отново до нашия свят. **Мракът е "заключен"** с помощта на четири печата, а орденът в момента притежава два от тях. И всичко щеше да е много лесно и идилично, ако не съществуваше другият орден - "Black Ajah", който е готов да се съюзи с всички сили на ада и тъмнината. Така горе-долу се развива доста интересната история, пълна със сюжетни обрати. Само ще ви подшушна, че броят на печатите по време на играта неколкократно има да се променя... Но накрая всичко

## Wheel of Time в Интернет

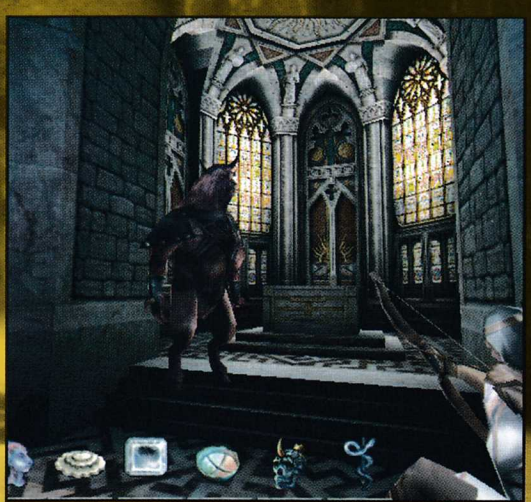
**На пространството, което заема WoT в Интернет, може да завиди всяка игра (може би с изключение само на DOOM и на QUAKE). Съществуват и много неофициални сайтове, където можете да намерите купища материали не само за самата игра и всичко свързано с нея, но и за автора на "Колелото на времето" Робърт Джордан и неговото литературно творчество.**

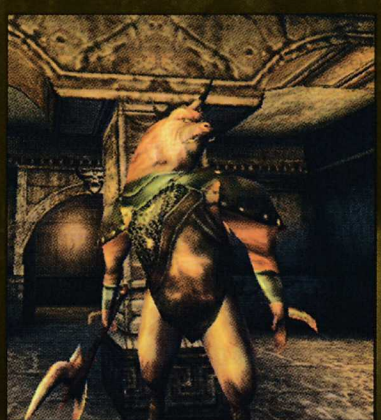
http://www.wheeloftime.com
http://www.wotgame.com/
http://www.worldofdreams.com/
http://www.sciptingcrypt.com/wotbbs/index.html
http://geocities.com/Area51/Station/2824/pix/archive.html
http://www.tor.com/sites/wheeloftome/index.html
http://www.geocities.com/Area51/Rampart/1252/index.html
http://www.geocities.com/Area51/Vault/3899/Wheeloftime.html
http://hem3.passagen.se/wotcompt/index.htm

свършва добре, защото при фентъзито винаги всичко свършва добре. Другите действащи лица, с които се срещате в играта, са водачът на ордена "Деца на светлината", **Forsaken и Hound**. Отношенията помежду им са доста напрегнати - заради печатите всеки от тях е готов на всичко. По интересен начин е решен мултиплеърът, наречен в играта Citadel game, където един срещу друг застават и четирите действащи лица. Обикновеният deathmach пък е много атрактивен с хитроумното залагане на всякакви капани, изроди и артефакти във вашата цитадела и с последващото завземане на противниковата. WHEEL OF TIME е заглавие, за което се **много се говореше, много се знаеше и с още по-голямо нетърпение се очакваше**. Играта е изцяло изградена върху последната версия на Unreal-енджина. И ако имам някакви упреци към WoT, те са точно заради това. Просто Unreal-енджинът вече не е върхът при 3D-то и няма потенциала и възможностите на днешните графични ускорители. Поддръжката на Glide, Direct3D и Metal (за SavageS4) на практика означава, че на TNT2 играта върви в разделителна способност

640x480 по-зле, отколкото на старичкия Voodoo2 в 800x600. Докато подготвях за печат тази рецензия, излезе patch, който би трябвало значително да подобри и ускори хода на играта с Direct3D. Но предполагам, че дори и след инсталирането на patch-а играта във визуално отношение няма да може да се сравнява с по-напредналите си конкуренти (разбира се, ако нямате Voodoo 2/3/4/5 или Savage4). UNREAL се усеща на всяка крачка - подобни са текстурите, едрите локации, откритите пространства, архитектурата на нивата. Статичните картинки в играта изглеждат отлично, но пък двубоите не са най-силната й страна. Фигурите са класически unreal-ови, плъзгат се по повърхността и това впечатление не може да се подобри дори и от силния елемент на магията. Вълшебствата са няколко вида: нападателни, защитни, а със специални клетви могат да се извикват суперсилни демони, с чиято помощ се справяте с някои ваши врагове. И ако в

играта тук-там могат да се открият дребни недостатъци, музиката и озвучаването са без грешка. Дори бих нарекъл музиката "рок, обогатен с елементи на келтски напеви и с мечтателни мелодии на фентъзи-светове". Как **да охарактеризираме** WHEEL OF TIME ли? Ами зависи от гледната точка. Играта съчетава в себе си множество жанрове, но преобладава най-вече екшънът. Екшън с лек аромат на RPG и със силен сюжет, но все пак екшън-сюжет. Тази игра е нещо като жанрова пресечна точка. Разглеждана като чистокръвен екшън (в сравнение например с UNREAL TOURNAMENT или с QUAKE 3 ARENA), WoT има доста недостатъци. И само като RPG също не е върхът. Но като mix на екшън, адвенчър и RPG, WHEEL OF TIME просто няма конкуренция. А какво ли би станало, ако имаше енджина на QUAKE 3 и атмосферата на ULTIMA ON LINE... **просто ми секва дъхът.** Във всички случаи тази игра е страхотна и съвсем мъничко не й достига, за да е съвършена.





-GM-

**Писателят Робърт Джордан (истинското му име е Джеймс Ригни-младши) е роден през 1948 г. в американския град Чарлстоун, щат Южна Каролина. Научава се да чете още четиригодишен, а петгодишен вече чете в захлас под юргана с фенерче книгите на Жул Верн и Марк Твен. Завършва специалността "физика" във военен университет. Участва във войната във Виетнам, откъдето се завръща с медали и ордени. Пише театрални критики. Хобито му е риболов и каране на яхта. От 1977 г. започва да пише фентъзи-романи, като една от най-успешните му поредици е "Wheel of Time", издавана у нас със заглавието "Колелото на времето".**

**Legend Entertainment / GT Interactive**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 400 Mb HDD

**OPT.:** P II 300 , 64 Mb RAM, 8x CD, 550 Mb HDD, 3Dfx

**Ускорител: D3D, S3Metal,** OpenGL, 3Dfx

**Мултиплеър: ДА**

**Оценка 9/10**

# KA-52 TEAM ALLIGATOR

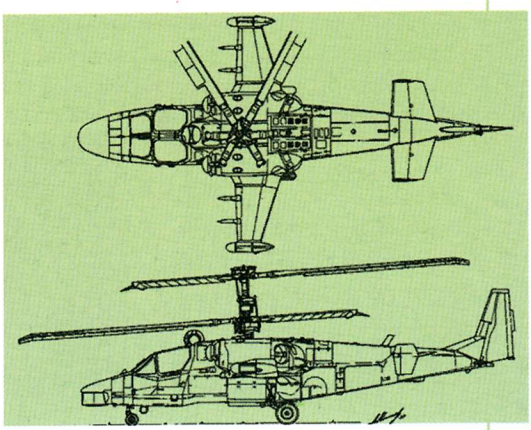
Терен: Русия

**Знаете ли от какво най-много се боят танкистът?** Не от оръдията, не от миите, а от вертолетите. Те могат за секунди да направят от атакуващия танков екип пушеща купчина отпадъци. И това става така бързо, че екипажите дори не забелязват нападащите хеликоптери. Убийствената ефективност е толкова висока, че смъртта на екипажа в добрия случай настъпва почти моментално, а в лошия танкистите преживяват ужаса на затворено пространство, пълно с пламъци, пушек и отломки. **Помните ли поостарялата игра TEAM APACHE?** Като пилот на американски хеликоптер се носиш над бойното поле и доказваш господството на въоръжените сили на USA над околните държави. Сравнително забавно е, особено възможността за обучение на собствените части (което обхваща и "уговаряне" на непослушните войници). Реализмът на симулацията позволява такива работи, затова бях много любопитен накъде я карат авторите в продължението. **Първата и най-важна промяна е естествена: вместо в Apache, сядаш в кокпита на екзотична за западния свят машина (Камов).** Ка-52 са сред най-модерните вертолети, с които разполага руската армия (конкурират се с Ми-28). В конструкцията им липсата на опашен мотор е компенсирана с удвояване на главния ротор, така че летенето е донякъде по-различно от класиката (например, ако ти простелят опашката, това не е фатално). **Най-голямото подобрение е в графиката.** Новият енджин (Daedalus) е радикално променен. Приятна е възможността за избор между детайлно разработен кокпит (дори и вашият съпилот се движи) и твърд поглед напред. Обработката на пейзажа с необятния брой къщи, хангари, радари, автомобили и военна техника силно напомня FLANKER 2. Пейзажът обаче е по-разчленен и в ALLIGATOR зеленината е израсла повече. Да, повече време ще прекарате в режим "копиране" на терена (Nap of Earth), но пък присъствието на всевъзможни хълмове, долини, скали и гори е желателно. Малък упрек имам към ракетите, защото както пушечните следи, така и експлозиите не достигат днешния обичаен стандарт. Е, и че TEAM ALLIGATOR в пълни детайли се движи сносно "още" на Celeron 500. **Обруганият летателен модел на TEAM APACHE е послужил за добър урок на новия авторски тим.** В полет хеликоптерът се държи максимално реалистично; внимание е отделено дори на инерцията на машината, която понякога наистина може да напакости - Ка-52 не е джудже, а да се спре десеттонно чудовище е трудна работа. Най-добре личат летателните качества на ALLIGATOR при акробатичния пилотаж (обръщанията направо вдигат нивото на адреналина). Не липсва и нестабилността на машината при полет ниско над земята. Реалистично са моделирани и повреждания. Накратко казано, общото впечатление от летателния модел си е направо много добро. **Самата битка е извънредно динамична и пълна с изненади.** В играта например има пехота и с малко късмет дори кашикът с пушка може да повреди вашата машина. А ако вместо пушка има Igla или Stinger, става наистина напечено. И останалите бойни единици се стараят, колкото могат - артилерията поддържа, противо-

| Kamov Ka-52 Alligator | |
|---|---|
| Брой на членовете на екипажа: | 2 |
| Диаметър на роторите: | 14,50 м |
| Дължина (с роторите): | 15,90 м |
| Максимална маса: | 11400 кг |
| Хоризонтална скорост: | 310 км/ч |
| Странична скорост: | 80 км/ч |
| Задна скорост: | 90 км/ч |
| Таван: | 3600 м |
| Обсег (без дозареждане): | 530 км |
| Мотори: | 2x Климов TV3-117VMA |

Въоръжение:
30 мм оръдие 2A42
12x Вихр-М или X-25ML
2x Игла-V или 12x R-73

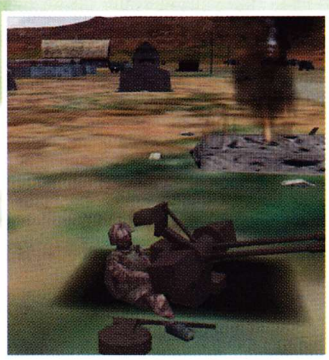
Официална страница на TEAM ALLIGATOR:
www.simis.co.uk/f-allig.htm
Полезна информация за играта, статии и разговори с дизайнерите на истинския Ка-52 и детайлно описание на всички негови системи има в ръководството за тактиката на боя с Ка-52.



**Забележителен симулатор на хеликоптер Ка-52. Достоен последовател на TEAM APACHE.**

въздушни ракети порят въздуха (и тук-там неговото съдържание), хеликоптери прелитат над бойното поле, профучава изтребител... Засиленият трафик се вижда особено ясно на летищата, където непрекъснато нещо става - машини кацат и излитат, а бойците до противосамолетните оръдия наблюдават дали отнякъде не приближава неприятел. Бойното поле живее свой характерен живот и вашият хеликоптер е само нищожна дреболия в целия този механизъм. **Най-забавна е тренировката на екипажа в кампаниите.** Всеки войник има собствен модел на личността, който можете да се

опитате всячески да подобрявате. Изглежда ли ви лейтенант Ледов недисциплиниран? Я му се скарайте и ще видите как дисциплината му чудотворно се възстановява. Тъжен ли е пилотът Яблонски? Дайте му бутилка водка и опаковка шоколад и веднага започва да се хили на всички. Преживява ли стрелецът Данастасов депресия? Поканете го на чашка и му пуснете някаква госпожица. Просто, грижете се за своя екип във всички отношения и наградата е неговата подобрена ефективност в боя. Някой може да е свикнал с подобни майтапи, но мен елементите RPG в авиационния симулатор ме изненадаха. **Кампаниите**



**са две.** Първата е в Таджикистан, където проруското правителство има проблеми с ислямистката опозиция (умиротворявате немирни мохамедани). Втората, по-претенциозна кампания ви отвежда в Беларус, която с помощта на Украйна се счепква с Русия. Като се има предвид колко близо е НАТО, става наистина весело. Други кампании няма, но и така ви чакат повече от сто мисии. Играта използва полудинамично моделиране на ситуацията - в зависимост от успеха или неуспеха с поемате в следващата мисия по предварително избран списък. Ако е прекалено напечено, не е проблем да се преместите на тренировъчната база далеч в Сибир. **Подобието на TEAM ALLIGATOR с FLANKER 2** не е нито случайно, нито вредно. TEAM ALLIGATOR произхожда от своя предшественик и му е повече от достоен последовател.

-GM-

**Simis / GT Interactive**

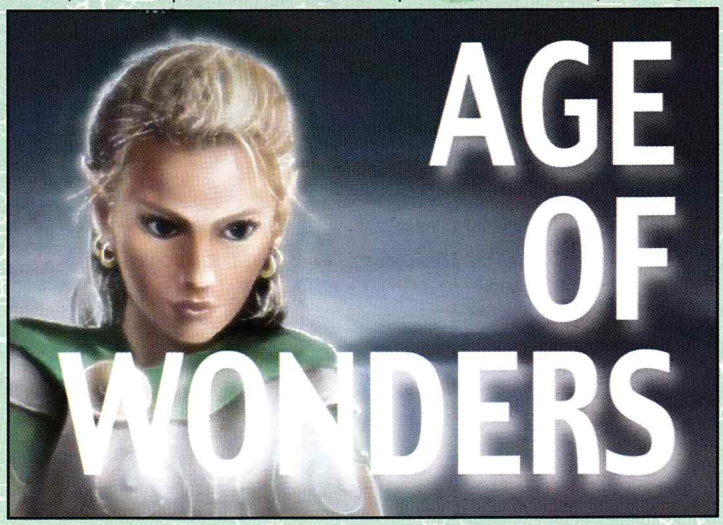
**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 200, 32 Mb RAM, 100 Mb HDD, 4Mb 3D Cart

**OPT.:** P III, 128 Mb RAM, 500 Mb HDD, high-end 3D Cart

**Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА**

**Оценка 9/10**




**Връх в ходовите фентъзи стратегии**

Навремето Земята била друга. Зелена. Весела. Красива. Тогава я управлявали мъдри и добри елфи. После дошло Злото. Новата раса разгонила елфите и с лъжи, кражби и убийства въвела нов ред - реда на хаоса. Тази нова раса са хората. Започвам със сухото определение, че AGE OF WONDERS е игра от категорията "фентъзи RPG-ходова стратегия", където управлявате вашите си територии, завладявате чуждите, строявате едни армии срещу други и се грижите за герой, който за благодарност расте и се усъвършенства. Игри от този род има - WARLORDS, WARLORDS 2, HEROES OF MIGHT AND MAGIC, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, WARLORDS 3, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 и всякакви датадискове и допълнения. Скучно и монотонно, нали? Е, фирмата TRIUMPH STUDIOS е решила да сложи край на тия Warlord-ове и HoMM-ове и предлага AGE OF WONDERS. Ако можех да раздавам височайши звания, на AGE OF WONDERS щях да й дам титлата "Цар на копирането". И други игри са повземали туй-онуй, но тази го прави по най-превъзходния начин. Става дума за споменатите по-горе две трилогии. AGE OF WONDERS така майсторски тук нещо прибавя, там нещо усъвършенства, че направо превъзхожда оригиналите. И веднага искам да си кажа главната мисъл, за да няма сетне недоразумения. AGE OF WONDERS е изключителна игра, която прави на пух и прах предшественичките си, от които е черпила вдъхновение. Тя е много, много по-добра от тях. Авторите й хитро са взели само най-доброто, пооправили са го и са прибавили някоя и друга полезна дреболийка. И понеже вече казах какво е AGE OF WONDERS - ходова фентъзи RPG-стратегия - време му е да обясня как функционира цялата тая жанрова мътилка. Първо избирате тези, на чиято страна ще играете (тук традиционното разделение на добри и лоши не е толкова еднозначно), а после и самия герой. И ето я първата приятна изненада: екран за създаване на вашия герой. Да, ако ви връхлети богоподобно желание, можете "ръчно" да си сътворите главния персонаж - да му оформите физиономийка, да му дадете именце или да му разпределите точките за разни качества. Това с точките се върши и по-после, когато героят се изкачи на по-горно ниво (да речем след някоя битка). Основните качества са само няколко (нападение, отбрана, вълшебства, животи и други подобни), но самата система на способностите, които се "купуват" срещу точки, е изключителна. Искате вашият герой да стреля с лък (ако е елф)? Моля, правете тъй, че да се упражнява в стрелбата с лък. Искате да вижда по-надалеч? Или да прекрачва през планини? Можете да го научите на всичко, на безброй неща. Някои от тях дори са степенувани, в резултат на което вашият юнак след няколко "обучения" вече умее да лети, да плува или да ликвидира някой по-елементарен враг с едно кихане. А щом положението се запече, може да се зарови в земята и да се измъкне от нея чак на опаката страна на земното кълбо. Нали знаете защо всичко това е много важно за вашия герой? Защото той, това сте вие. Гушне ли китката, и вие си отивате - независимо колко армии, злато и хора имате. Когато хубостникът ви е готов (по ваш образ и подобие), хвърляйте се мигом в кампанията. Пред вас е картата на цялата Земя и най-готиното е, че можете да минавате, откъдето си искате, и да избирате мисиите, които да завършите. Нататък е ясно, нали? Лека-полека разкривате картата, завладявате градове, убивате едни, дето ви се пречкат по пътя, подкупвате други, за да преминат на ваша страна, и т.н. От градовете ви текат печалби, а от разните ферми и златни мини шуртят още по-големи. Пари харчите за производство, но и за поддържане на единиците. Ако искате градовете да печелят повече, да произвеждат по-добре, да създават по-силни единици и да се отбраняват по-успешно, вложете в тях някои иновации. Е, това май е всичко. А, да. Някъде там в сценария се размотава и главният ви враг. Цапардосвате го по главата, печелите и - напред в следващата мисия. Сценариите са дълги (около час чисто игрово време) и са доста на брой, за да си поиграете, както трябва. Битките в играта са решени по прекрасен начин и всъщност тук е големият плюс на AGE OF WONDERS. Първата ви възможност е да спечелите битката автоматично. Появява се прозорец (подобен на този от Warlord-овете), в който прегледно виждате коя точно единица с кого се бие, кой пада на бойното поле и кой страхливо го изоставя. Изкуственият интелект е великолепен. Въпреки че компютърът не е толкова добър, колкото повечето от вас, геймърите, горкото PC с все сила се старае, за да изглеждат битките на ниво (за разлика от автоматичните битки в WARLORDS 3 и HEROES OF MIGHT AND MAGIC, да не говорим за JAGGED ALLIANCE 2). Втората ви възможност (ако искате истински да се позабавлявате) е да изберете "ръчните" битки. Тогава играта се превключва към по-уголемен вид на пейзажа и гледате на бойното поле върху няколко екрана надлъж и нашир. Сега вече придвижвате всички фигурки по класическия начин, воювате, движите се, бягате, вълшебствате и използвате по-особените качества. Ако главният герой е там в този момент, и той участва в битката, което е голяма подкрепа за вашите бойни редици. Любопитна подробност: в битката участват не просто две армии, които някъде са се сблъскали, а и всички единици, разположени по околните полета - един много приятен елемент в играта. Имате възможност (ако поискате) с някои избра-

**Triumph Studios / God**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD

**OPT.:** P II 266, 64 Mb RAM, 16xCD, 350 Mb HDD

**Ускорител 3D: НЕ**

**Мултиплеър: ДА**

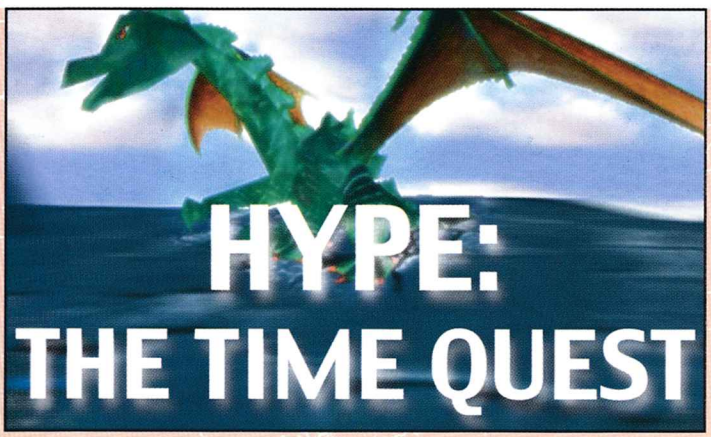
**Оценка 9/10**

ни от вас единици да избягате от бойното поле, да лекувате ранените единици с вълшебства, да усъвършенствате не само главния си герой, но и редовите войници. С една дума, в сравнение със системата, използвана в AGE OF WONDERS, единиците от HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 изглеждат пародийно, а тези в Warlord-овете - анекдотично. Графиката на AGE OF WONDERS е горе-долу на нивото на HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 (а може би и по-добра), звукът е чудесен, а музиката - прекрасна (у HEROES са по-добри анимациите). Всичко се движи много пъргаво и на обикновен Pentium. На монитора виждате всичко, което е необходимо, отделните информационни табла дори могат да се изключват и така да играете върху целия екран. Нещичко за приликите с другите игри. Няма как, трябва да спомена нещо и по този въпрос. Приликите с гореизброените игри са големи и това е единствената причина AGE OF WONDERS да не получи оценка 10. Концепцията е взета от Warlord-овете, а всичко останало - външният вид, интерфейсът, управлението, артефактите, строежите, градовете, производството на единиците, специалните качества и т.н. - от HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3. Лично мен това не ме притеснява. Щом нещо е много добро, защо да не може да бъде използвано и другаде? Но пък редно ли е да копираш чуждите идеи и хрумвания? Не знам, не знам... Хайде да опростим нещата с един въпрос и еднозначен отговор. Забавлявах ли се с AGE OF WONDERS? Да, чудесно и дълго! Ако обичате подобни игри, чистосърдечно ви препоръчвам тази. -GM-

• Графиката е с разделителна способност от 640x480 до 1280x1024 • 12 различни раси • Над 100 вълшебства • Може да се играе в класически ходов или в симултантен режим • Нелинейна кампания, свързана със сюжета

WWW: **http://www.ageofwonders.com**

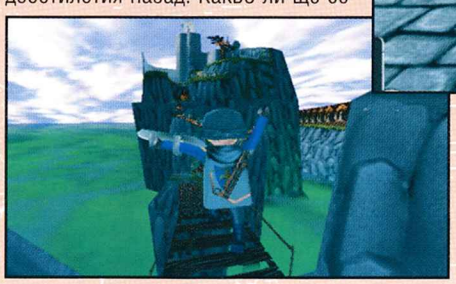
Както е модно напоследък, играта върви с удобен редактор на собствените сценарии и на картите (AoWed). От което следват две неща. Първо, можете да си правите собствени сценарии. Второ, надявате се, че след време в Интернет ще се появят куп нови нива, създадени от феновете.



# HYPE: THE TIME QUEST

**Спирка: Малка почивка**

Я да извъртим по-елементарна игра - непретенциозна, но чаровна, смешна, разтоварваща и с игралност няколко дни. Сещате ли се за онези играчки - малки фигурки, изобразяващи различни професии, като полицаи, пожарникари и медицински сестри? Подобни, макар и по-други фигурки произвежда фирмата PLAYMOBIL. Със същите размери, ръчички като щипки и равни, без колене долни крайници. За разлика от играчките те обаче са много повече и вече вилнеят на екраните на компютрите. Hype е рицар, герой на своята страна. Но при едно от редките местни тържества се появява отрицателният образ Barnak, който с мощно вълшебство отпраща Hype с няколко десетилетия назад. Какво ли ще се случи с кралската двойка и тяхната племенница, годеница на Hype? Всеки го знае. Съдбата им зависи от вас. Ако стигнете обратно в своето време, всичко завършва добре. Ако не успеете, може да стане нещо страшно. HYPE: THE TIME QUEST много прилича на RPG за Nintendo 64, т.е. стои малко неприсъщо за свикналите с PC. Всичко в играта се върти около преминаване през местности, бой с врагове и намиране на жизненоважни предмети. Освен тях и своя верен меч, имате под ръка вълшебства, които са приблизително двайсет, и арбалет, който използвате най-вече за по-високо разположени цели като кошери, за да съберете точки. Двубоите не са сложни. Малко се отклонявате, сечете и след няколко удара всеки противник, все едно дали размахва меч, стреля с лък или хапе, потегля към вечните ловни полета. Удоволствието е единственото (както и в секса обикновено), заради което си струва да се впуснете в тази игра. Съдържа петнайсетина свята и във всеки срещате няколко вида противници (от прилепи до дракони), които при това се възстановяват. Техническата обработка не е за коментар. От подобни игри не се очакват чудеса и обикновено ги няма. Ускорената графика е далеч от съвършенството, но пък изпълнява своята задача - очарователна е. Е, с изключение на някои странни пролуки между някои текстури. Озвучаването, цялата композиция и стилът на диалозите са детински, но отлично пасват на играчките. HYPE: THE TIME QUEST не е игра с кръв, ужаси и безумия. Нейният ореол е в игралността, дори да изглежда (и е така), че е предназначена за около десетгодишни деца. Поиграйки я, някой и друг радостен момент ще имат и по-възрастни хора, особено ако търсят почивка. Приятно лесна и забавна игричка за деца, инфантилни възрастни и уморени геймъри -GM-



**Playmobil / Ubi Soft**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 120, 16 Mb RAM, 4xCD, 120 Mb HDD

**OPT.:** P 120 , 32 Mb RAM, 8xCD, 120 Mb HDD

**Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: ДА**

**Оценка 7/10**

# Tomb Raider IV
## the Last Revelation
### Тя срещу Той

**Нова година, нов късмет! И нова Лара! Явява се за четвърти път и макар в заглавието да има "last", съмнява ли се някой, че това не е за последно:-)**

Загубена работа е да говорим за поредните подвизи на секси-археоложката. Нека този път да я сравним с колегата й Индиана Джоунс и неговите последни изяви. Най-малкото защото TOMB RAIDER не е сам-самичка на този свят и вече е обсадена от конкуренти - INDIANA JONES, PRINCE OF PERSIA и DRAKAN дори. Вярно, серията TOMB RAIDER печели точки от личния чар и култа към едрогърдестата красавица Лара. Бюстът обаче е дотреме, а времето си върви...

## SWEET SIXTEEN

Кое е най-главното в новата игра? Не е чудесната технология, нито хитрите и трудни пъзели или изкуственият интелект на съперниците. Най-главното е самата Лара. Цялата история се върти повече край нашата героиня, отколкото около търсенето на тайнствен артефакт. Това ви светва още от първите "обучаващи" нива - за разлика от останалата част на играта те се разиграват в Камбоджа. И то в миналото. Там, в Камбоджа, Lord Croft изпраща своята 16-годишна дъщеря, надявайки се Лара да понаучи това-онова в експедицията на австрийския учен Werner von Croy. И както обикновено, нещата се объркват... Е, да де, Von Croy далеч не е само учен. **Точно** тези две първи нива са най-добрите в играта и от тях личи, че авторите са посветили всичко на Лара. Младото, не-

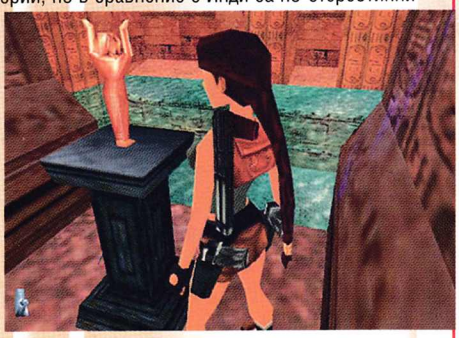
мирно и жизнерадостно момиче в началото се учи на основни движения, но накрая, със своя ентусиазъм и съобразителност, надминава опитния си учител. Това понамирисва на кич, но пък е красиво! Жалко, че нататък играта не продължава в същия дух.

## ПОСЛЕ СТАВА ПО-КОФТИ

След този прекрасен увод идва Египет. Там всичко е

познато до болка. Лара вече е пораснала, а враговете й са станали малко по-умни. Иначе логическите проблеми са същите - и като решения. Египетският

терен на цялата игра води до сравнително не много подвижна среда и стереотипна архитектура. Технологията този път е изградена без зависимост от PSX-версията, т.е. графиката е по-добра в сравнение с третата серия, но не е кой знае какво чудо. Въпреки това предимство на играта е именно нейната визуална страна, защото й стига среден компютър и средна 3D-карта. Лара е красиво анимирана, усвоила е и няколко нови движения, но управлението е малко тромаво. Отново не може да се работи с мишката, макар че DRAKAN доказва, че това не само е възможно, но и става много добре... **Като** сценарий LAST REVELATION е завръщане към първата серия; по-спокоен екшън с логически задачи и тук-там малко стрелба. Загадките и клопките са по-добри от предишните серии, но в сравнение с Инди са по-стереотипни



и положението не се спасява нито от каренето на мотоциклет Harley, нито от други екшън подправки, нито от по-интелигентните врагове. Авторите са се постарали да предложат доста новости, но те нямат голямо игрово значение - геймът много прилича на предишните серии. TOMB RAIDER 4 е игра над средното равнище, но в никой случай отлична. Лара е много готина, но вече май става скучна. При това и сега няма да се съблече.

-GM-

**Новият Инди <:> Четвъртата Лара**

< < < • > > >

**Графика и звук**

**Инди:** Графиката, макар че е далеч от Unreal, има великолепни текстури и всичко въздейства по-компактно и реално. Музиката, която се чува само при най-важните събития, е чудесна.

**Лара:** Енджинът е подобрен, но това много не личи. Геймърите, които са играли всички серии, трудно различават коя картинка откъде е. Музиката перфектно подчертава цялата игра, като е твърде ефектна в някои по-особени моменти.

**Дизайн на нивата**

**Инди:** Направо е феноменален. Явно авторът на предишните адвенчъри Hal Barwood си е фърст в своята работа. Огромен брой загадки, чудесни хрумвания, изобщо - супер.

**Лара:** Цялото действие става в Египет. Е, има и храм, и улици, и пирамида, и влак, и разни други среди, но всичко малко "сивее" и прилича на предишните три серии. Същото се отнася и за логическите загадки.

< < < • > > >

**TOMB RAIDER 4 се продава на различни места в различни версии. Европейската е най-трудна. В Америка играта е освободена от някои по-сложни размишления. В Япония пък смърт няма, а само система от наказателни точки.**

< < < • > > >

**Игралният филм - така се говори, няма нищо официално - трябва да започне да се снима през пролетта на 2000 г. Още се довършва сценарият. Въпрос е кой ще изпълнява главната роля. Върват приказки за Катрин Зита-Джоунс, Денис Ричардс и Елизабет Хърли. Най-вероятно е да бъде първата.**

**Core / Eidos**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 233, 16 Mb RAM, 4xCD, 1 Mb HDD

**OPT.:** P II 266 , 32 Mb RAM, 1 Mb HDD, 3D Cart

**Ускорител 3D: НЕ**

**Мултиплеър: НЕ**

**Оценка 7/10**

# Indiana Jones and the Infernal Machine

## Той срещу Тя

**Новият Инди <:> Четвъртата Лара**

< < < • > > >

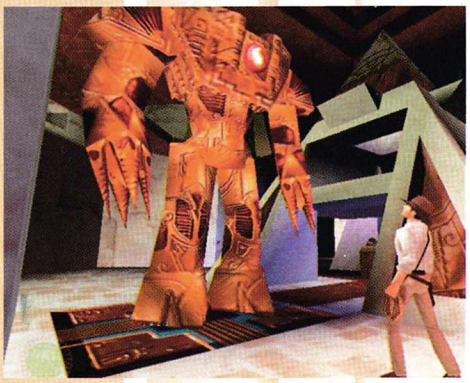
**Игралност**

**Инди: Гениално! Идеална трудност (прекрасна система на съвети и мотивиращ резултат). Никакви стереотипи. Играта непрекъснато дърпа напред, а действието се подчертава отлично от ingame-анимации.**

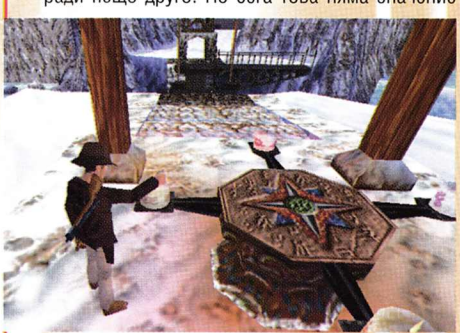
**Лара: Много-много за четвъртата серия няма какво да се каже. Ingame- и FMV-анимациите едва-едва успяват да мотивират отегчения от еднаквостта геймър. Светлите моменти са само тук-там - в уводните нива, в екшън-престрелката във влака, в карането на мотоциклета - но това не е достатъчно.**

< < < • > > >

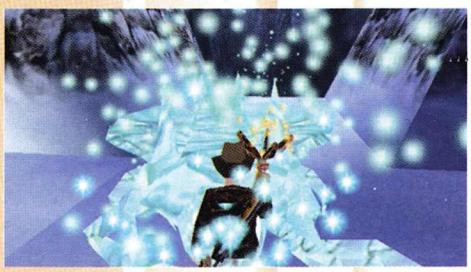
**И в INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE, както във всяка игра на LUCASARTS си има easter eggs. Натиснете F 10, напишете makemeapirate и веднага тръгва Четворката на Monkey Island :-).**



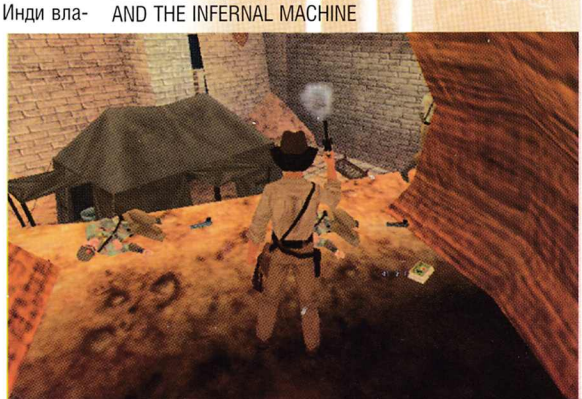
Преди стотици години Великият инквизитор Торквемада задавал на жертвите си следния въпрос: "Кажи, еретико, кое е първо - кокошката или яйцето?". Какъвто и да е отговорът на такова питане, все води до кладата. Днес въпросът стои по-иначе. "Кажи, нещастни геймъре, кой се е пръкнал по-рано - Индиана Джоунс или Лара Крофт?" И вие, които редовно четете Master Games, ще разгърнете старите броеве и ще кажете, че хубавата Лара е кака на Инди. Тогава направо ви довършвам: "А защо тогава й викат на Лара "Инди в рокля"? **Майтап**, нали? Майтап, майтап, ама след близо тригодишно напомпване най-сетне Индиана Джоунс е готов за директен двубой с преродената за четвърти път кака Лара. Не знам каква е причината за това тъй дълго отлагане (в #9 на MG писахме, че играта ще е готова през март`99). Може да е заради зачеркването на мултиплеъра и превключването на firstperson-погледа при двубоите. Или заради нещо друго. Но сега това няма значение -



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE е вече готова и е прекрасна игра. **Любознателният** геймър отдавна знае, че действието в играта става през 1947 г., когато двете суперсили - Съединените щати и Съветският съюз - захващат помежду си т.нар. студена война. Главната роля играят ЦРУ и КГБ. Американците получават сведения, че една руска археологична експедиция се ръководи от физик и веднага загряват: тук явно има пръст КГБ и става дума не за грънци и за паници, а за опасна Адска машина. Като противодействие ЦРУ избира професора археолог Индиана Джоунс. На него се пада да разкрие измамата и да спаси света в рамките на 16 обширни нива, пръснати по целия божи свят.



Подобреният енджин от JEDI KNIGHT, използван в тази игра, не е върхът, но все пак графиката е по-впечатляваща, отколкото в TOMB RAIDER 4 (благодарение на чудесните текстури и средата). Това, което обаче няма как да видите в отпечатаните картинки, е интерфейсът и управлението. Практически Инди владее всички движения на Лара, но не е толкова пъргав, по-бавен е и от време на време засича. Дори не ми се приказва за стържещия motion capture и не особено силния изкуствен интелект на противниците. Но това са май единствените слаби страни на INDIANA JONES AND **THE INFERNAL MACHINE. А** щом свикнете със своя джойпад (с мишката е по-трудно), няма начин да не се влюбите в новата игра. Тя е направо феноменална в игрално отношение и вероятно точно в това е бъдещето на адвенчърите. Необятна комбинация от екшъни, стрелби, разходки и скитания, чудесни логически проблеми, клопки и старата позната комбинация "ключ-врата", но по сто различни начина. Такава игралност направо не е за вярване - повярвайте ми! Всяко от шестнайсетте огромни нива покрай своята абсолютно различна среда (тропически остров, континентален Казахстан, пустини, джунгли, пещери, храмове и още какво ли не) е обвеяно със специфичен gameplay и оригинални гатанки. Трудността в играта в повечето случаи не е кой знае каква, но от време на време се появява някакъв по-сложен проблем, който чрез чудесната система на hint-ите може винаги да бъде решен. Както в предишните серии, и тук я има мотивиращата система IQ (Indy Quotient), която ви кара да завършите играта с хиляда точки - събират се, като комплектувате нивата и съберете съкровищата. Но ако използвате hint-и или играете на по-ниска трудност, точките спадат. Поредно доказателство за отличния интерфейс е системата на покупките: срещу откритите съкровища може между нивата да купувате енергия и муниции, както и достъп до тайно ниво. Няма никакво значение, че сюжетът на играта е линеен; всичко е направено така, че геймърът отново и отново да седне да я играе. А който бърза на всяка цена да завърши играта, губи. Няма да види... нито..., нито вече споменатата тайна част на играта. **INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE** безспорно е най-добрата игра от този род в момента. Става за начинаещи и за опитни геймъри, за противници на TOMB RAIDER и за фенове на предишните адвенчъри с Инди. В тази игра сигурно може да бъде открит някой дребен кусур в техническо отношение, но затова пък в игрално - грешка няма. **Ако** за именния си ден поискам само един подарък, това ще е QUAKE 3 ARENA. Но ако някой реши да ми даде и втори, нека да е INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE



**-GM-**

**Lucas Arts / Activision**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 75 Mb HDD, 3D Cart**

**OPT.: P I. 128 Mb RAM, 16xCD, 600 Mb HDD, 3D Cart**

**Ускорител 3D: НЕ**

**Мултиплеър: НЕ**

**Оценка 9/10**

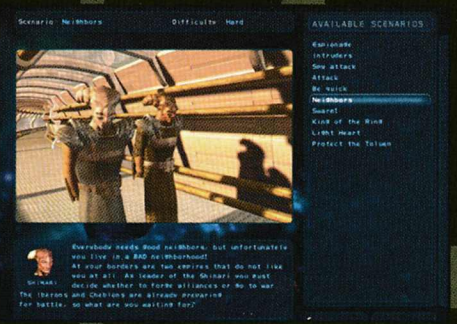
# IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES

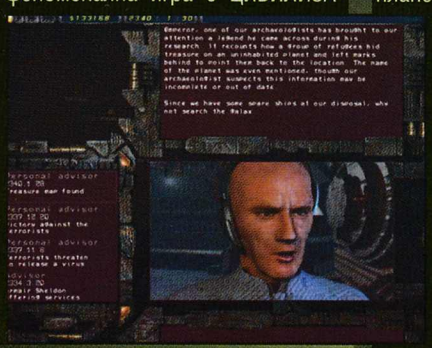
При своите скитания между игрите съм срещал доста космически стратегии и ми е странно, че в момента не се сещам за някоя чисто строителна. Губят ми се космическите градежи, което може и да е логично. Човек просто автоматично превключва към стереотипа, че всемирът е място за оръжия, интриги и войни. Всъщност, ако се поогледаме сред игрите "там горе" (имам предвид свободното пространство - не някъде на планетата X), няма как да не забележим, че и класическият realtime (построй, произведи, съсредоточи, разстреляй) е рядкост - напоследък може би само HOMEWORLD. Има изглежда нещо естествено в това, че сред стратегиите, които кореспондират с космоса, най-много са строително-военните хибриди. Тъпо, но разбираемо е: всемирът с противната си безкрайност пробужда у всекиго от нас инстинктите на откривател и авантюрист. Кой ще предпочете, щом вече е в празнотата между очарователните звездици, да се лиши от възможността да изследва, търси и намира! Някой още да не е разбрал каква феноменална игра е ЦИВИЛИЗАЦИЯ? Мнозина ходиха по петите ѝ и някои успяха (MASTER OF ORION). Е, от подобна кутийка излиза и IMPERIUM GALACTICA, чиято втора част привнася забележителен интерфейс, успешна 3D графика и принцип, за който ще поприказваме точно сега. Играете във Всемира, Космоса, Вселената. Няма дребнавости. Във ваш плен

**Цивилизацията набира обороти**

**Realtime-стратегията IMPERIUM GALACTICA внезапно изскочи със своите качества преди около две години. Сега пак е тук, нова и свежа, за да ни изненада. И отново приятно.**

не е някаква планетка или планета, а направо цяла галактика - както впрочем се полага за звезден император. Войни, изследвания, строежи, размисли, дипломация, интриги, изнудвания, забавления. Въобще живеете си галактичен лайф, който за всяка от трите ви подръчни раси е различен. Началото е скромно. Имате една-две мижави планети, някоя и друга ескадрила (предимно изследователски кораби), малко ентусиазъм и работоспособни ръце (лапи, пипала). Играта се развива в няколко основни плоскости, при което най-много време прекарвате над галактичната карта. Виждате планетите, които сте открили, и корабите, които ви принадлежат или са в обсега на сензорите ви. Получавате информация за новооткритите планети и за тези, на които отдавна живеят ваши поданици. Оттук организирате ескадрилите на своите всемирни кораби... IG2 е напълно 3D, така че можете абсолютно произволно да въртите образа, да го накланяте, да приближавате или да отдалечавате своя поглед и въобще да правите щуротиите, присъщи за 3D. Не че е полезно, но е приятно! Щом вече имате някоя планета или заселите нова (изпращате към нея шпионски сателит, тераформирате я и пристигате с чудовищно скъпа и ужасяващо бавна колонизаторска лодчица), превключвате на нейната повърхност. Така стигате до другата плоскост на играта - управлението на колониите. Няма измъчена статична картинка с няколко иконки. При кликване на планетата камерата се пренася директно на 3D-повърхността (планини, долини, езерца) и отново е напълно годна за геймърски произвол. Тук




## За кого играете

### Хора

Обикновено средният човек е примитивен, но в IMPERIUM GALACTICA 2 средният човек е... среден. Не е силен, нито слаб. Залага на качественото изследване и произтичащото от това прилично въоръжение. Ако го нападне някой по-силен, надхитря го. Появи ли се поголям хитрец, цапардосва го с бухалка.

### Shinari

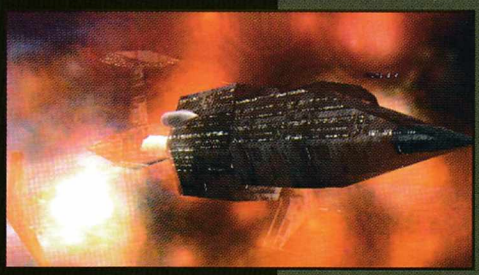
Shinari са слаби в оръжията, но превъзхождат в някои далеч по-опасни военни практики. Тяхната сила са дипломацията, шпионажът, преговорите. Те са доказателство, че острото перо (или добре смазаната клавиатура) е по-силно от най-мощния phaser.

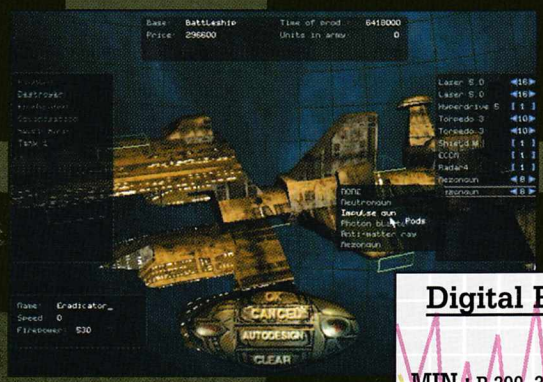
### Kra`Hen

Krahen-ите са общо взето най-войнствени от всички. Постоянно се въоръжават. Когато не се въоръжават, размишляват как най-ефективно да се въоръжат. Като срещнат нещо, убиват го. Като нещо ги срещне, убиват го. Ако не убиват нещо, то е само защото то преди това ги е убило.

**Вече виждано, но не толкова великолепно. Новият цар на космическите строителни стратегии.HTML: http://www.imperiumgalactica2.com**

основното е строежът на сгради: класически производства, изследователски центрове, хранителни магазини, къщички за населението, болници, стадиони, полицейски участъци, улици, площади, паркове... Накратко - правите колкото ви стигат силите и портфейлът. Изследователската дейност в IG2 е сравнително класическа и изпитана. Изграждате изследователски центрове (за ракети, сухопътни возила, сгради) и то толкова бързо, че да се поберете в наличните пари и време. Неприятното е, че може да изследвате само едно нещо (никакъв изследователски multitasking) и не може да настройвате поредици. Третата главна плоскост, напълно различна от останалите, е бойната. Ако се срещнат две флотилии, картината превключва в 3D поглед, напомнящ HOMEWORLD. Времето спира, планирате какво да правите и пак пускате времето. След което играете класически realtime в 3D, групирате корабите, изпращате ги натам-насам, нападате, защитавате. Ако боят се разиграва над ваша планета, могат да ви подкрепят оръдията. А над чужда планета оръдията пукат по вас. Има, разбира се, и изненади... Бойните единици са ви личен производствен проблем. Както при ALPHA CENTAURI, си ги правите сами от измислени части, което допринася за тяхното разнообразие. Но пък нямате универсални единици. Така е - ако единият ви крак е по-дълг, няма начин другият да не е по-къс! Специализирате и размишлявате: по-целесъобразно ли е да се даде на кръстосвача по-добра броня или да се добавят торпеда? Сухото описание вече свърши, та нека да погледаме по-общите и по-интересни неща. За разлика от почти всички останали игри от цивилизационен тип, IG2 (както и първата й част) е realtime стратегия. Ами, realtime... "Паузен realtime"! Стопирате играта когато и да е. Времето спира, а вие си давате заповеди, бърникате в настройката, преглеждате статистики и въобще правите онова, за което няма време в реалното време. Като включите отново отчитането, може да изберете три различни скорости на неговия бяг. А при всяко позначително събитие играта сама превключва на по-бавен режим (или напълно спира), така че няма опасност да се залисате и ситуацията да излезе от контрол. И в тази игра не сме сами в космоса. Но освен традиционното побойничество, тук има и други възможности за опознаване на чужди видове и раси - търговия, дипломация, шпионаж. Първите две неща са обработени сравнително стандартно (купувате и продавате, предлагате технологии, търсите звездни карти, правите пактове с този и онзи, сключвате съюзи и договори, обявявате войни и скимтите за примирие в замяна на каквото и да е). Особено внимание обаче заслужава третата възможност - шпионажът. Тук авторите абсолютно са се разпасали и ви дават да управлявате цяла мрежа шпиони с качества, които постепенно се подобряват. Същинско гъмжило от шашави възможности! Не им обръщайте внимание, ако нямате интерес, но използвате ли ги, победните ви шансове значително се увеличават. Цялата игра е 3D. Тоест всичко се държи, както си му е редът. Това, разбира се, означава порядъчен хардуер и 3D карта и въпреки че върви и на по-бърз Пентиум, понякога здраво ще почакате. Със скоростта и 3D е свързан и интерфейсът. Да го кажа най-кратко: по-красив интерфейс и по-приятно управление не съм виждал. Всичко е великолепно, футуристично и с множество приятни ефекти. Когато нещо трябва да се появи на екрана, то излиза там. Менюто се рисува с ефектни лъчи. Никакви забавяния, а ако искате, изключвате някои ефекти. Браво! Ако обичате по-комплексните стратегии, ако ви харесва MASTER OF ORION или STAR TREK: BIRTH OF THE FEDRATION, ако ви се нрави да откривате, изследвате и воювате, това е игра за вас. На GI2 всъщност не й достига само оригиналност. Различията й с миналата част са по-скоро козметични (разбира се, без интерфейса и прехода към 3D), но се играе приятно и с настроение. Realtim-ът с възможност за пауза е радващ. Чудесната графика е допълнена тук-там с не по-лоша сюжетна анимация. Може да играете в три кампании (всяка за друга раса) или в самостоятелни сценарии с интересни задачи и ограничения. И още: великолепна музика (след време поомръзва), добри звукови ефекти и приятен tutorial, който съвършено ви посвещава в играта. Ами... вие сте на ход!





• Накратко •

**• Мултиплеър за осем играчи • 130 технологии за изследване • Собствен дизайн на кораби и танкове • Случайно генерирани кампании • 70 минути музика • Три различни раси за всяка отделна кампания • 100 000 думи диалози • 4 CD**

**Digital Reality / GT Interactive**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 350 Mb HDD, 3D Cart

**OPT.:** P II 300 , 64 Mb RAM, 8xCD, 450 Mb HDD, 3D Cart

**Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА**

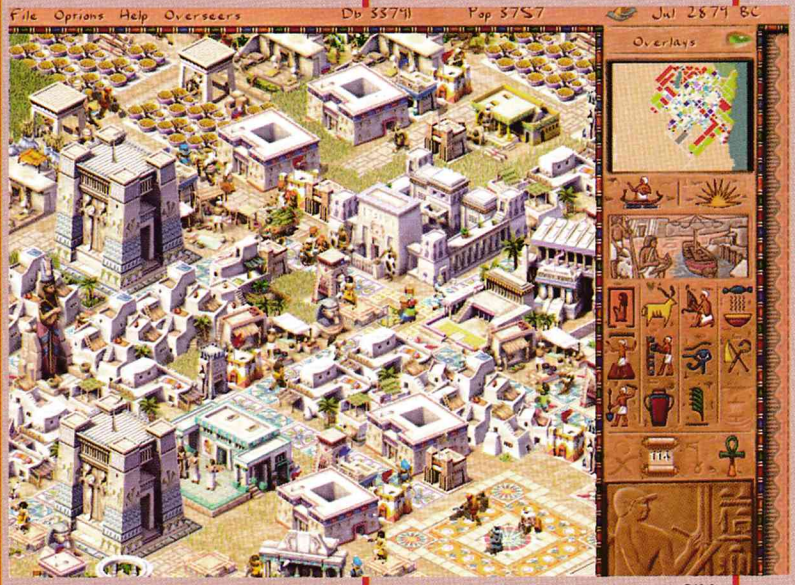
**Оценка 9/10**

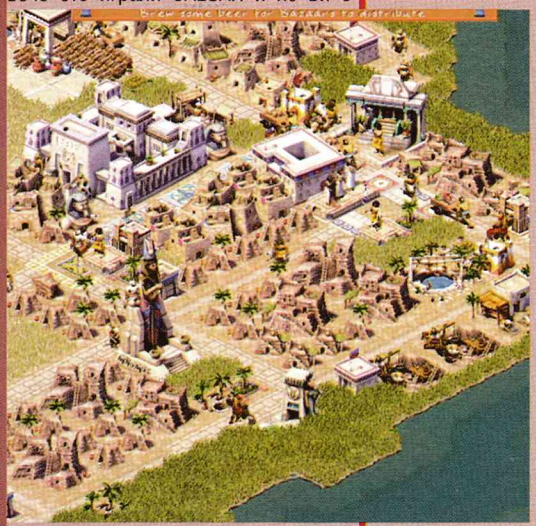
-GM-

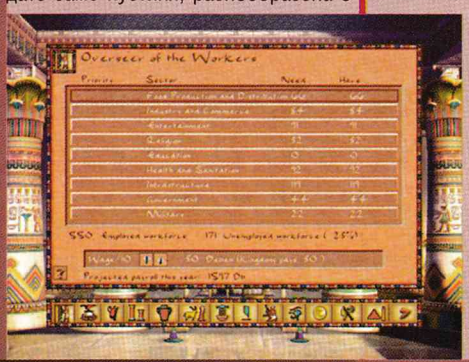
# PHARAOH

**Тегобата да си кмет**

**Казано накратко, PHARAOH е realtime строителна стратегия,** в която има и военни действия. Строите, събаряте, облекчавате живота на обикновените хора, отдавате дължимите почести на боговете, търгувате, воювате, дори интригантствате... В безброй мисии, в дълга и предълга кампания, разказваща за живота на провинциално благородническо семейство. Тръгвате като кмет на едно отвратително пустинно място и свършвате като... е, това вече зависи от вас. Но ако имате достатъчно ум и късмет, може да стигнете и до най-високото място в древноегипетската йерархия. Или хайде нека да е почти най-високото. **Започвам с по-лошите неща за PHARAOH,** оставяйки по-добрите за по-нататък. Та тъй. PHARAOH си е жив CAESAR 3. Не че е същата игра, но е правен от същите автори, използван е същият енджин, а и графичният стил е много подобен. Което обаче не е толкоз голяма беда. Колкото по-дълго играете PHARAOH, толкова повече разлики между двете игри забелязвате. Но, внимание! Ако вече сте играли CAESAR и не ви е била интересна, няма да ви е интересна и PHARAOH. Което може да се каже и за начина на управление на играта. **Дотук с горчивото!** Ха сега да си кажем и приятните неща за новата игра. Като гледате пейзажа пред себе си в началото, обикновено виждате само пустиня, разнообразена с пресичащ я път, оазисчета и реката майка Нил. Всяка мисия има по една основна задача и други по-второстепенни. Трябва всичките да се изпълнят! Едва тогава получавате възнаграждение във вид на диалогов прозорец и възможност за преминаване към следващата мисия в следващия град. **И както навремето първият CAESAR произхождаше от SIMCITY,** така е сега и при PHARAOH. Тоест с кликване на мишката строите пътища, обозначавате около тях зоната за живеене (там преселниците могат да строят хижи) и повече не се грижите за къщите. Само усъвършенствате инфраструктурата и строите полезни сгради. **Колкото по-привлекателен е градът ви,** толкова повече хора се преселват в него. На тези хора обаче трябва да им осигурявате вода и храна, изграждайки на разни стратегически места водни резервоари и тържища. Но с това грижите ви за града едва започват. Трябва да строите пожарни команди - убеждавате се в това още при първия избухнал пожар. Трябват ви архитекти - и в това се убеждавате, когато точно по средата на някой строеж постройката ви се срути. Трябват полицейски участъци, доктори и т.н. **Във PHARAOH става въпрос главно за хората** (ей по това най-вече играта се различава от SIMCITY). В града ви живеят стотици или хиляди хора, но в никой случай стотици хиляди или милиони. Всяко ваше човече някъде ходи и нещо прави, а вие можете да го спрете, да го попитате как е или какво му харесва в града и какво не. Вашата грижа (и вашата задача в повечето мисии) е да правите хората си щастливи, да се грижите за тях, дори да ги глезите. А те ви се отблагодаряват за това с любов и с редовно плащане на данъците. Вие пък продължавате да строите и да усъвършенствате. Издигате храмове, отваряте места за забавления и театри, произвеждате луксозни стоки. Така и богаташите са на вашата страна - те все по-често събарят своите бараки и строят красиви резиденции. А горкият бирник (данъчният чиновник, тоест) се пребърбва под тежестта на доброволно събраните и платени данъци. **В тази игра всичко е свързано с всичко.** Голяма роля играят парите и трудът. И за да няма "синдикални" вълнения, осигурявайте непрекъснато работа на вашите хора. Градете мини и полета, където хората да работят и да плащат данъци, с които пък вие отваряте нови мини и полета, и т.н. В играта постоянно нещо става - в града пристигат нови хора, фараонът възлага нови задачи, не забравяйте и прославата на боговете, че току виж ви извъртели някой номер. Тук му е мястото да спомена, че в игрово отношение PHARAOH е доста трудна. Свикнете ли веднъж, справите ли се в началото, проблеми после няма. Но в началото наистина е трудничко. **Ако нямаше CAESAR 3,** PHARAOH щеше да е на върха и щеше да си остане там дълго време. Искам да кажа, че главната беда на PHARAOH е липсата на оригиналност. Въпреки че игралността й е отлична. Изкуственият интелект (обърнете внимание как се държат хамалите) не е кой знае какво, а наглед красивата графика прави впечатление за нещо изкуствено. Малко странно е, че всички сгради са обърнати в една посока и някак неестествено е вратите им да водят не към улицата, а към стената на съседната къща. Виж, музиката е добра, нищо не може да се каже.






Така или иначе, приятно е да се играе PHARAOH. Дори много приятно. **Чудесна realtime-строителна стратегия, чийто недостатък е, че всичко изглежда доста познато.**

-GM-

**Impressions / Sierra**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 133, 32 Mb RAM, 4xCD, 350 Mb HDD

**OPT.:** P 200 , 64 Mb RAM, 16xCD, 350 Mb HDD

**Ускоримел 3D: НЕ**

**Мултиплеър: НЕ**

**Оценка 8/10**

http://www.pharaoh1.com

**Боговете**

Те са няколко в играта и е по-добре да ги уважавате и почитате. В противен случай ... лошо :o)

**Ptah**

Бог на занаятите. Него го почитайте малко по-късно в играта - чак като започнете да произвеждате повече. Ще ви е полезен, ако имате мини. Не го ядосвайте, защото може да ви стовари на главата страшни проблеми.

**Ra**

Това е богът на кралството ви. Kingdom rating е едно от най-важните неща в играта и затова почитайте Ra, той може да ви го подобри. Освен това Ra може да ви помогне да забогатеете - да ви осигури заем с по-ниска лихва, да ви помогне да намалите заплатите на хората и т.н. Но само ако не го ядосате.

**Seth**

Бог на войната и разрушението. Ще ви бъде полезен във военните мисии. Не го подценявайте - може да подобри армията ви, да повдигне бойния й дух, дори да разпердушини враговете ви. Но ако не уважавате, ще ви намали разходите и въпреки това ваши те хора ще бъдат по-доволни и ще се задоволяват с още по-малко. Но ако не я уважавате, тежко ви.

**Bast**

Богиня на дома и семейството. Не се заблуждавайте - тя е почти най-важното божество. Ако я

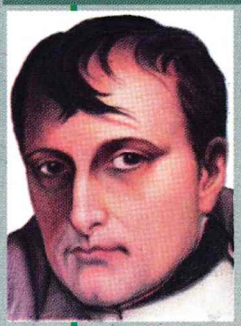
**Osiris**

Бог на земеделието. Ако имате обработваеми площи, никога не го забравяйте - почитайте го, стройте му храмове, уреждайте фестивали в негова чест. Ще ви се отплати с големи добиви.

# WARGAMER: NAPOLEON 1813

**Годината на падението**

**Всички знаят кой е Наполеон и какво е сторил.** Ако някой не харесва делата на славния пълководец и император, сега може да се набърка в световната история и да я промени. **Все по-малко стават класическите военни ходови стратегии.** Ясно защо: те не са мултимедийни, не са визуално атрактивни, а управлението им често е трудно. Но пък имат свои постоянни хард-фенове, които са готови на всичко, за да се докопат до такава игра. Какво да кажеш на такъв фен - той знае всичко за тези стратегии! Затова следващите ми слова са за другите, обикновените геймъри. **NAPOLEON 1813 тръгва с изненада.** В играта няма ходове, което е крайно странен факт за realtime-стратегия! Но тактика в играта има! NAPOLEON 1813 използва концепцията, с която с право се гордеят BLACK MOON CHRONICLES и TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS - играете като в realtime, но винаги можете да си замразите времето. Тоест армиите ви не се движат, но вие продължавате да издавате заповеди и да планирате битките. Концепцията е направо страхотна, защото по този начин играта не е нито turnbased, нито realtime. **Макар че NAPOLEON 1813 е realtime,** играете я в шестоъгълници, което си е голям шаш. По класическия начин можете да изиграете отделните битки или цялата кампания. Ако не обичате французите, заставате на страната на техните врагове. Битките са мащабни, армиите - огромни, а място за тактика има колкото щеш. Играта съдържа безброй правила и настройки. Всяка единица има свой боен морал и върши милион неща. Разполагате с многобройни нисши и още по-нисши командири, командвате наведнъж цели дивизии. А ако искате да повишите нивото на реализма, включвате "fog of war"... **Играта можеше да е по-добра,** ако управлението й не беше толкова кофти. Кликвате върху единицата, после кликвате доста сложно накъде да тръгне тази единица и чакате тя да потегли натам. Ако искате да управлявате повече единици наведнъж, правите го чрез командира. Да, ама този командир започва да придвижва целия десен фланг на армията, а не само онези единици, които сте решили да придвижите. На мен в разделителна способност 1024x768 ми беше добре, но които са с по-ниска разделителност направо ги съжалявам - няма да се накефят много на битките. За визуалната страна нищо особено не може да се каже, но доста странни неща има в правилата. Геймърите, които са си учили редовно уроците в училище, няма да се чудят, защо сюжетът на играта е поставен през 1813 г, която не е от най-славните в биографията на Наполеон Бонапарт (1769 - 1821). Това е годината след неуспешния му поход към Русия (1812) и година преди абдикацията и оттеглянето му на остров Елба (1814). През 1813 г. Наполеон е разбит от съюзените европейски сили при Лайпциг.



Има например един мост над реката и решавате да го охранявате. А в следващия момент разбирате, че реката не е пречка за войниците и те свободно преджапват през водата - при това с едва доловимо, почти незабележимо от вас движение. Такива дивотии в играта се срещат нагъсто. **Което е жалко,** защото в началото си NAPOLEON 1813 изглежда като добра стратегия. Въпреки това - ако обичате такива игри - опитайте и тази. Започнете ли я веднъж, ще се забавлявате.

-GM-

**HTML за Wargamer: Napoleon 1813**

Официалните страници на играта са пълни с разнообразна информация. Адрес: **http://www.empire.co.uk/wargamer**

Препоръчвам ви и страниците, посветени на самия Наполеон Бонапарт - **http://historyserver.org/napoleon.series/index.html**

**Empire / Empire**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 166, 32 Mb RAM, 8xCD, 90 Mb HDD

**OPT.:** P 233 , 64 Mb RAM, 16xCD, 90 Mb HDD

**Ускорител 3D: НЕ; Мултиплеър: НЕ**

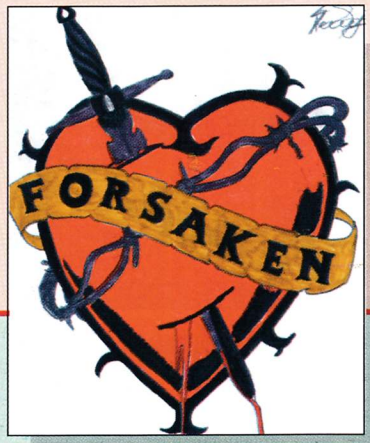
**Оценка 7/10**

Рубрика **MADE in BG** - се състави изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games**. Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

**P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!!**

***GManiak***

**Светослав Илиев (Predator) гр. Варна**




**Стоян Атанасов гр. Пловдив**

**Стоян Атанасов гр. Пловдив**

**Димо Великов гр. Русе**

**Димо Зурнов гр. Софиа**

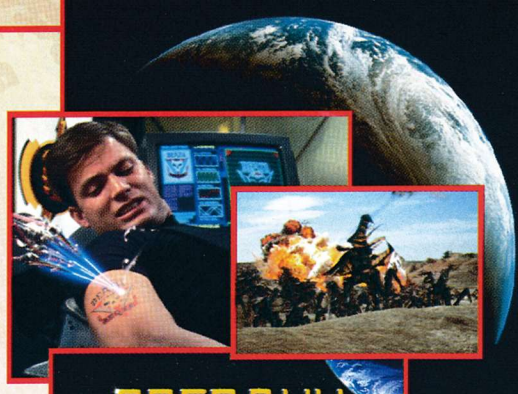
**Димо Зурнов гр. Софиа**

**Светослав Илиев (Predator) гр. Варна**

# ТЪРСЕТЕ НА ВИДЕО

в ролите:
ДЖЕФ БРИДЖИС, ТИМ РОБИНС
режисьор МАРК ПЕЛИНГТЪН

в ролите: ДЖОН ТРАВОЛТА,
НИКЪЛЪС КЕЙДЖ
режисьор ДЖОН ВУ



в ролите:
КАСПЪР ВАН ДИЕН,
ДЕНИЗ РИЧАРДС
режисьор ПОЛ ВЕРХОВЕН

в ролите: ПАТРИК СУЕЙЗИ,
КИАНУ РИЙВС, ГАРИ БЪЗИ
режисьор КАТРИН БИГЪЛОУ

в ролите:
ЖАН-КЛОД ВАН ДАМ,
ДОЛФ ЛУНДГРЕН
режисьор РОЛАНД ЕМЕРИХ

в ролите:
ЖАН-КЛОД ВАН ДАМ,
МАЙКЪЛ ДЖЕЙ УАЙТ
режисьор МИК РОДЖЪРС

Здравей и сбогом! Не, почакай!

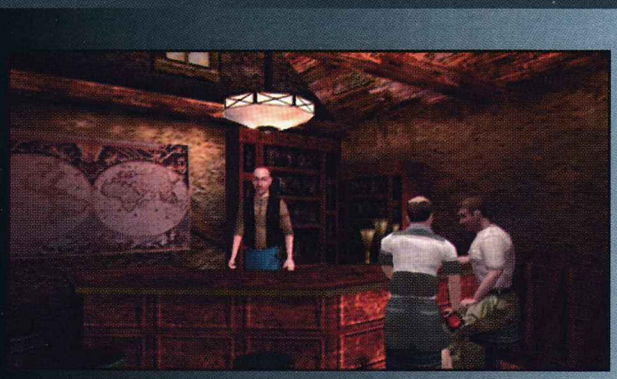
# Gabriel Knight III

## Blood of the Sacred Blood of the Damned

**Игрите с частното ченге Гебриъл,** който по призвание и по семейна традиция се бори срещу всякакви форми на паранормално зло, спадат към класиката, произвеждана от SIERRA (за повече подробности вижте рубриката Top News още в зората на списание Master Games, в # 2, преди близо година и половина). Американската фирма този път отива за трети път за вода със стомната, наречена GABRIEL KNIGHT. **Геймърите, които са играли първата серия,** сигурно помнят, че по онова време играта беше сред най-добрите адвенчъри, фрашкана с напрежение, страх и други подробности, свързани с темата за ритуалните убийства. И втората беше на ниво, така че ясно е защо очаквах с нетърпение третата. За съжаление, големите ми надежди май не се оправдаха. GABRIEL KNIGHTS 3 е добра игра над средното равнище, но само толкова. Няма я онази неповторима атмосфера, няма ги гениалните хрумвания и идеи, а и в техническо отношение не е от най-съвършените. Дори сюжетът е някак си прекалено усложнен. Но нека да караме подред.

В първата серия имаше вуду-магии, във втората - върколаци, а сега дойде ред на вампирите. И на някои странни секти, уж последователи на Исус Христос. И на разни други неща.

**След бясна гонитба** из парижките улици и пътуване с влак, Гебриъл се озовава в малкото френско градче Rennes le Chateau, където трябва да открие кой е отвлякъл сина на принц Джеймс. Точно в това градче следите от похитителите изчезват, направо се изпаряват. Поради тази причина, изглежда, работата с отвличането е отложена за по-нататък. Вместо това в историята се включват туристи, търсещи закопано някъде наоколо съкровище; вампири, прерязващи гърлата на своите жертви; тамплиери и всякакви други религиозни групи. И когато плетеницата на сюжета започва да се разнищва и вие аха-аха да разкриете първата загадка, изведнъж разбирате, че една от следите, водещи към похитителите, е съществуването на някакви Потомци на Исус. Освен тях във фабулата се намесват папата, Европейският съюз и ЦРУ. В самия край на играта, разбира се, откривате малкия Чарлз. А междувременно научавате множество фантастични версии за Исус, за неговата кръв и за онези, което са пили от нея. А най-интересното е, че и Гебриъл е забъркан по своеобразен начин в цялата тази история отпреди две хиляди години - един от неговите прадалечни прадеди е клечал пред нозете на самия Исус. **Атмосферата в Тройката** никак не е близо до атмосферата на първата серия и затова ми се струва, че GABRIEL KNIGHT 3 не е истински криминален трилър. Какво ли няма в играта! Две влюбени една в друга английски златотърсачки; стар служител на ЦРУ на име Mosely; красива, но опасна екскурзоводка; безброй мошеници и лъжци; и дори едно пиле. Не знам, но ми се струва, че от подобна мешавица трудно се получава добър коктейл. **Вярно, GABRIEL KNIGHT 3** е адвенчър, типичен за фирмата SIERRA. С всичките предмети, диалози и точки, отчитащи вашите успехи. Освен намерените и откраднатите предмети, в играта не липсват и типичните детективски помагала, както и вечният бележник. Всичко това ви е от голяма полза, когато решите да се превъплътите в някой друг, да се вмъквате в празни стаи, да следите подозрителни личности. Има и няколко загадки, с които трябва да се справите сами или с помощта на SIDNEY, специална датабаза, направена за Гебриъл от помощничката му Грейс Накамура. **Действието в играта** е разположено в три дни и е разделено в 15 времеви блока, в които е съвсем точно определено



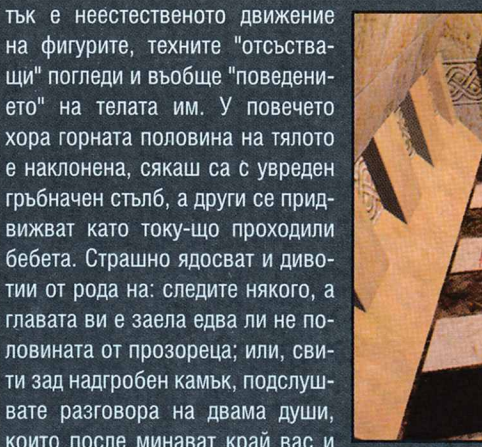
изобщо не ви забелязват... Такива примери, колкото щеш! В графично отношение играта също не я бива, но по отношение на звука трябва да й се отдаде дължимата похвала. **Управлението на GABRIEL KNIGHT 3** е сравнително нетрадиционно. Можете да изберете една от няколкото камери и с курсора да бродите с нея из околността. В това време Гебриъл (или Грейс) стои на място и тръгва чак като получи от вас нареждане. Останалата част от управлението е решена с различни ико-

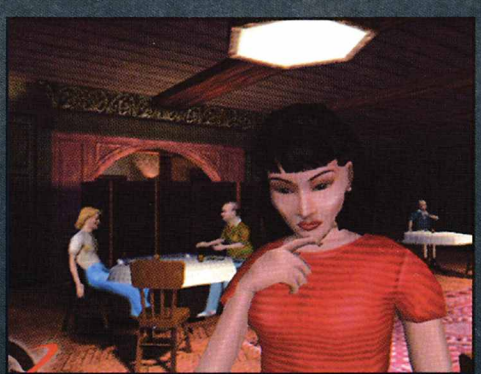
В системата SIDNEY са използвани информации, съдържащи се в интернет-on-line-енциклопедията The Mystica. Ако информациите за окултните науки ви интересуват, погледнете в www.themystica.com. На страниците http://www.gamespot.com/guides/gk3_gg/index.html ще намерите обширно упътване, направено по различни начини.

какво можете и трябва да направите. Ако изпълните главните задачи, чувате тиктакането на часовника и времето се придвижва. Други от задачите пък можете да отложите за по-късно или изобщо да не ги реализирате. Основната сюжетна линия е сравнително стегната и семпла, а много от акциите са по желание и служат само за по-добро ориентиране в гигантския забъркан сюжет. **В техническо отношение** играта никак не е за хвалба. Особено неприятно впечатление прави силният контраст между качествените текстури на лицата на главните герои, на декорите и на сградите и калпавите изображения на автомобилите, на останалите хора и на разните движещи се обекти. Недостатък е неестественото движение на фигурите, техните "отсъстващи" погледи и въобще "поведението" на телата им. У повечето хора горната половина на тялото е наклонена, сякаш са с увреден гръбначен стълб, а други се придвижват като току-що проходили бебета. Страшно ядосват и дивотии от рода на: следите някого, а главата ви е заела едва ли не половината от прозореца; или, свити зад надгробен камък, подслушвате разговора на двама души, които после минават край вас и

ни, които се появяват, ако кликнете върху някой обект с левия клавиш. Нищо особено, освен че това управление сигурно ще позатрудни геймърите, чийто любим метод е "опит-грешка". **Трудността в GABRIEL KNIGHT 3** се повишава постепенно. Отначало играта изглежда елементарна, но с времето се усложнява и накрая ви чакат вече наистина трудни загадки. Най-общо играта може да се раздели на две части. Ако играете като Гебриъл, ви очаква повече тичане и търсене на следи. Ако сте Грейс (по-късно във всеки времеви блок редувате играенето и като единия, и като втората), ви предстои най-вече решаване на загадки и анализиране на намерените доказателства. **А сега моля за още малко внимание.** Ако от прочетеното дотук сте останали с впечатлението, че този път SIERRA е произвела нещо тъпо, грешите. GABRIEL KNIGHT 3 не е лоша игра. Дори е много добра игра. Изглежда по-зле, но само в сравнение с NOMAD SOUL, с първата серия на GABRIEL или с DISCWORLD NOIR. Затова съм толкова критичен! Защото тази игра носи името на един от най-славните геймърски адвенчъри! Заради нищо друго.

-GM-





Добра игра, но доста по-слаба от своите предшественици.

**Sierra / Sierra**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD

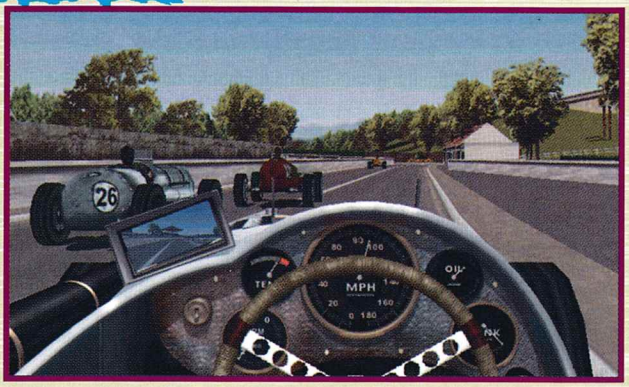
**OPT.:** P 233, 64 Mb RAM, 8xCD, 400 Mb HDD

**Ускорител 3D: D3D**

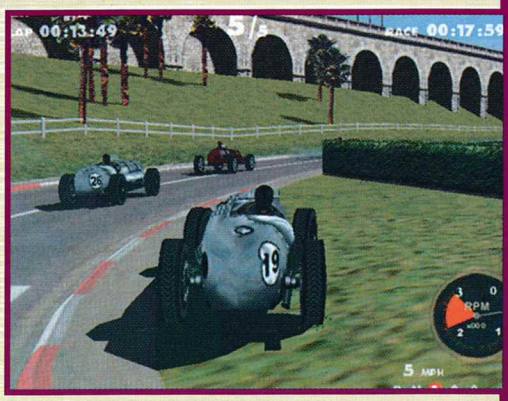
**Мултиплеър: НЕ**

**Оценка 7/10**

# SPIRIT OF SPEED 1937



Да се управлява Алфа Ромео през 1937 г. си е голям майсторлък. Още тогава скоростта на състезателните коли е средно между 200 и 300 км/ч, но оборудването им далеч не е пригодено за по-добна бързина. Страхотната консумация на бензин изисква максимално икономично каране. Маслото изчезва в утробата на мотора като пари във фалирала българска банка. Гуми се сменят още след първата обиколка. Трябва да се намалява на всеки завой, защото кой по онова време дори е сънувал за управлявано плъзгане. За точното водене на колата по правите участъци е необходима концентрация и сила в ръцете. **Времето,** разбира се, не може да се върне и истинска Бугати могат да покарат само щастливите собственици на стари коли. За нас, другите, насреща излиза MICROPROSE със своята нова състезателна игра SPIRIT OF SPEED. Чудесна е идеята да се постави състезателна игра в 1937 г. Но от подобно хрумване би могло да се получи нещо далеч по-добро от това, което предлага MICROPROSE. **Не е прието да се започва** с подобни приказки, но това така или иначе трябва да се каже: общо взето сполучливата графика на SPIRIT OF SPEED изисква доста висок хардуер. Авторите на играта препоръчват в оптималната конфигурация графична карта Matrox G400, което е лоша шега от тяхна страна. Неясно е кое помага повече - бързият процесор или фрашканата 3D карта, но във всеки случай комбинацията с Voodoo2 SLI трепти и на 800x600, щом на монитора се появят повече от две коли. Играта сама по себе си е доста трудна и ако при това на завой ви "засече" картината, последното място в надпреварата ви е сигурно. При Celeron 500 с TNT2 Valu играта при същата разделителност се движи - не пъргаво, но поне сносно. Само за тези, които имат прилично натъпкана машина и споменатата карта Matrox, SPIRIT OF SPEED може да е нещо много забавно. **Да поемем традиционно** от старта. В SPIRIT OF SPEED имате избор от петнайсет автомобила, между които са прочутата Alfa Romeo Bimotor (най-бързата кола в цялата игра), Bugatti 59, Mercedes Benz 154 и Napier Railton с невероятния обем 24 литра. С тях можете да се налудувате по девет състезателни трасета, включително най-прочутите (Avus, Monza, Tripoli) - в самостоятелни състезания, в класически шампионат или в няколко подготвени сценария (от най-лесни до наистина извънредно трудни задачи). Играта е предназначена най-вече за тези, които предпочитат по-екшън състезания, и не "досажда" с настройване на качествата на колите в гаража. По време на състезанието трябва да се натиска клавиш F12 и да се следи как намаляват бензинът и маслото, как обиколка след обиколка се изтъркват гумите и навреме да се спре в бокса. Естествено, тук няма автоматичен "ремонт" на колата, всичко трябва да се прави ръчно. С клавишите F5 до F8 допълвате гориво-смазочните материали и сменяте гумите сами и последователно. Около тогавашните състезатели наистина не са търчали екипи от механици, както днес. Това по принцип не е никак лоша геймърска занимавка, но в случая има един голям недостатък. Определеното ви място в бокса е означено с правоъгълник, в който трябва да влезете много точно. За съжаление никога не знаете, как си го "представя" това компютърът. Случва се да уцелите абсолютно точно средата на правоъгълника, но клавишите за оправяне на колата да не се появят. Тогава трябва няколко пъти да се изтегляте и влизате, докато великодушно се одобри маневрата. Не казвайте, че не е кой знае какво - така губите скъпоценно време и пропадате с няколко позиции. С по-мощните коли трябва да посетите боксовете дори няколко пъти за едно състезание, което значи... **SPIRIT OF SPEED** е от категорията на "несправедливите" състезания. При какъвто и да е контакт с друга кола, и то не по ваша вина, в добрия случай почти спирате, а в лошия се въртите на място. В същото време еднакво засегнатият съперник обикновено без никакво задържане продължава нататък и печели солиден аванс. Подобен е проблемът и при острите завои. Непременно намалявате, иначе ви чака неприятен допир с мантинелата. За компютърните съперници това, естествено, не важи; преди завоя ви настигат и



**Далеч преди Шумахер**

Не са за завист някогашните автомобилни пилоти. Високи скорости - да. Но никакво специално осигуряване, екипи от механици, огнеупорни дрехи и защитни бариери.

**Автомобили в Spirit of Speed:**

Alfa Romeo P3 (max 225 км/ч) • Alfa Romeo Bimotore (330) • Alfa Romeo 12C (240) • Auto Union C (305) • Auto Union D (272) • Bonner Special (232) • Bugatti 35B (224) • Bugatti 59 (240) • Duesenberg (240) • ERA Remus (215) • Mercedes Benz 125 (265) • Mercedes Benz 154 (297) • Miller (240) • Napier Railton (270) • Watson Flyer (224)

**MicroProse / Hasbro Interactive**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P II 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 150 Mb HDD, 8Mb 3D Cart

**OPT.:** P II 350, 64 Mb RAM, 16xCD, 250 Mb HDD, Matrox G400

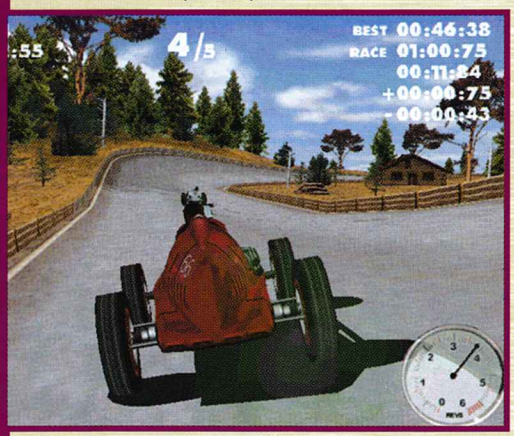
**Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: ДА**

**Оценка 9/10**

-GM-

**Звездите на трийсетте години:**
**Louis Chiron (1901-1981).** Световен шампион през 1928 г. с кола Bugatti. През 1950 г. завършва на осмо място в класирането по точки на Формула 1, а 8 години по-късно се опитва да се завърне, но в квалификацията за GP на Монако не успява. **Rudolf Caracciola (1901-1959).** Няколко пъти шампион на Европа. Негов е ненадминатият и до днес световен рекорд от 1938 г. на магистрала край Франкфурт на Майн - средно 432 км/ч. През същата година при същия опит загива немският състезател Bernd Rosemayer (1909-1938), също победител в няколко Големи награди. **Tazio Nuvolari (1892-1953).** Този италианец печели не само шампионат на Европа, но и с коли Alfa Romeo и Maserati също прочутите Targa Florio и 24 часа в LeMans. **Hans Stuck (1901-1978).** Неколкократен европейски шампион и победител в много състезания.

без да свалят скоростта, профучават напред. Е, човек свиква с този състезателен стил и след няколкодневни тренировки може да спечели целия шампионат, особено ако избере някоя по-силна кола. **От всяка гледна точка** SPIRIT OF SPEED е игра над средното равнище: не те изправя на нокти, но и не разочарова. Най-големият й плюс




е възможността да се понадбягвате с автомобили, които се срещат главно в пожълтели фотографии и технически музеи. Благодарение на относително дългия шампионат, който особено в hard трудност доста забавя, и покрай многото интересни сценарии, играта трае доста време. Отделните трасета не са къси, така че няма опасност от "морската" болест, сполетяваща играчите например при състезания от типа NASCAR.

**Игра, която започва с чудесна първоначална идея и завършва с противоречив резултат**

**Състезателни трасета в Spirit of Speed:**
Avus • Brooklands • Donington • Montana • Montlhery • Monza • Pau • Roosevelt • Tripoli

# INTERSTATE 82

**Бяхме, не сме, ще бъдем**
За някои хора осемдесетте години са време на пастелни цветове, щури прически, дискомузика и порядъчни автомобили. Не днешни пътни изроди, а ръбати, бързи и смрадливи коли. **В много отношения** INTERSTATE 76 беше върхът.

Игра с прекрасна атмосфера. Гоните се из широките пространства на Средна Америка с добри болиди, въоръжени с унищожителни оръжия. Отличен сюжет, музика и стилна анимация. И ранства, но тези от `76 бяха по-остроумни. Сюжетът се разказва чрез анимирани вмъквания и в течение на самите мисии. Но анимациите в миналата част бяха прекрасни, а новите са грозни при макс-инсталация и грозни и накъсани при миниинсталация. **Доста се колебах** дали да приказвам за хардуера, но няма как да го подмина. Според съотношението графика/изисквания този продукт е истински боклук. Наглед играта не блести (първата мисия във Вегас е леко шокираща), но да кажем е приемлива. Има прилични модели на коли и ефекти, злощастни текстури и драстично смалени обекти. Но допълните ли това с висок хардуер (при издърпването на данните играта трепти и на най-фрашканията компютър), думата безобразие е като комплимент. Мизерабъл! **Зъл съм към INTERSTATE 82,** най-вече защото очаквах много, много повече. Тук-там има иновации, някои от които са спорни... Например възможността да излезеш от колата (...хм, хм... не знам, но пом-

под всички тези обвивки стои сърцевината на играта: управление на автомобил. **INTERSTATE 82** е пряко свързана с предшественичката си. Американският Среден запад от 1976 г. не е кой знае колко по-спокоен. Нашият черен герой Taurus е избрал удобствата на градския живот и завръщането в пустинята не му се нрави. Но все пак решава да помогне на старите приятели и да покаже за какво служи ротационната картечница. **Почти нищо не показва** обаче INTERSTATE 82. Играта намирисва на неприятна аркадност и конзолност. Нямам нищо против конзолите, но тук влиянието на братчето от PSX (VIGILANTE 8) решително е вредно. Почти го няма чувството за управление на автомобила. Останала е само екшън-концепцията "намери и унищожи". Пак се движите по обширни прост-

ня как Skeeter в `76 изрече паметното "Man, never get out of the car."...) и да се разхождаш с пищовче в ръка. Някои мисии така са усукани, че трябва да се измъкнете от колата (за да идете някъде) или да се прехвърляте в друга кола. Само че пешеходството буквално изсмуква. Няма прегъване, нито скачане - само подтичвате и чакате някой да ви сгази. Тук има и мултиплеър (бавен), който обаче още дни след въвеждането на INTERSTATE 82 няколко тарикати опраскаха, така че ви очакват безсмъртни противници :-). **Тази игра за твърди** привърженици на автомобилните стрелби ще има кой да я хареса с всичките й недостатъци. За феновете тя е забавна, особено в по-напредналите мисии. Така че да се разберем: за любителите на стрелбата - да; за другите - друго.

**Car cheat**
Искате ли да си смените колата? Автомобилите са във Variant (текст-файлове, отварят се например в Notepad). Не е сложно, но трябва да се прави в течение на играта. След довършване на коя да е мисия превключете с Alt+Tab в Windows (оставете играта да върви). В User заменете съответния файл със съответния файл от Variant, но го направете user. Превключете в играта и дайте customize car. Ей я на, новата ви кола! А от WWW.i82hq.com/skins/ можете да изтегляте нови модели автомобили до мултиплеъра.

**Интернет:**
www.i82.com.www.i82hq.com.
www.i82hq.com/topsites/

-GM-

**Activision / Activision**
**PC WIN '95 / '98**
**MIN.:** P II 266, 32 Mb RAM, 8xCD, 200 Mb HDD
**OPT.:** P II 400 , 128 Mb RAM, 650 Mb HDD, TNT 2
**Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ**
**Оценка 6/10**

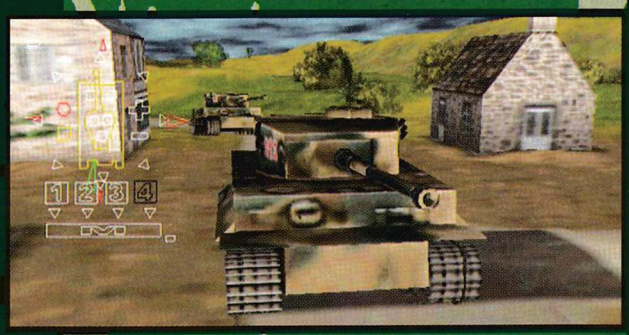
# PANZER ELITE

## обречени на загуба

**Да се лети е прекрасно, но в танка човек има поне трийсет секунди чувство за неуязвимост и ужасна сила. А пехотинците могат само да завиждат за десетте сантиметра желязна броня.**

Авторите на PANZER ELITE са имали сравнително лека работа с интригата. Събитията през Втората световна война са ясни и не е проблем от купищата документи и свидетелства на очевидци да се изберат възможно най-атрактивните периоди и нации. В случая обаче този избор е доста стеснен. Германия няма как да липсва, но от другата страна са само USA и никой друг. Никакъв Източен фронт, блицкриг и Ел Аламейн! В PANZER ELITE няма да разширявате западната култура и образованост в източните степи и да се биете на Курската дъга. Трите ви бойни полета под ръка са Северна Африка (само крайната фаза на битката), Италия и Франция (нахлуването на дебаркиращите съюзнически части). И разнообразието на командваните машини не е кой знае какво: симулирани са само различни версии PzKpfW III,IV, V (Panther) и VI (Tiger) от немска страна и танк M4 (с всички основни модификации, включително Jumbo) от американска. В боя срещате множество други видове танкове, но не можете да седнете в тях. Затова пък PANZER ELITE е похвално добра с разработените интериори на отделните машини. Виртуалната кабина в танка няма равна на себе си. Примерно: пътувате с Panther с отворен капак по прашния път на гориста местност и внезапно вашият wingman съобщава, че в храсталака се крие пехота. Затваряте капака, погледът се пренася във вътрешността на танка, откъдето плавно ръководите движението и търсите неприятеля. Жалко, че не може така плавно да заемате позициите на водача, стрелеца и командира, което май е единственият грях в техническата разработка на PANZER ELITE.

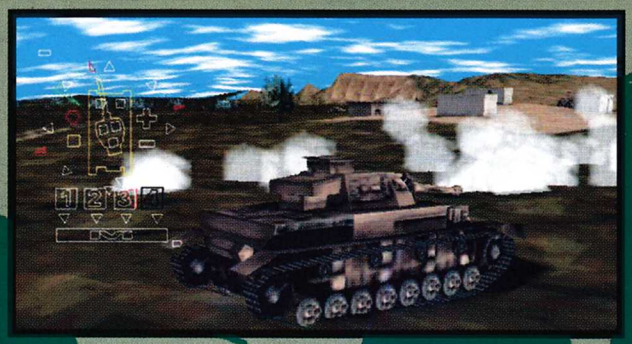
Детайлите на стрелковите позиции и балистиката са на забележително равнище; възможни са дори такива дреболии като калибриране оптиката на оръдието. Авторите са схванали много добре главната разлика между менето в американските и немските танкове - сами бързо разбирате, че да се насочва добре калибриран немски KwK 36 с триъгълна скала е много по-лесно от каторгата с линейната скала при M4. Двигателните качества на всички симулирани танкове отговарят без изключение на действителността. Радва възможността за ръчно превключване, която обаче понякога противоречи на конструкцията на скоростната кутия, но се съмнявам, че обикновеният геймър изобщо ще го забележи. Мерниците на картечниците (за разлика от ARMORED FIST 3) наистина функционират, така че не е проблем с малко упражняване да се унищожи, да речем, товарен камион на другото възвишение. **Когато неприятелските танкове стрелят по вас,** разбирате какво значи "реалистичен модел на повреда". Всичко може да иде по дяволите - от охлаждането до електроинсталацията и движещите колела; очакват ви мъчителните моменти на чакане, докато вашите хора оправят повредените системи (ако е възможно). И екипажът не е безсмъртен;



случва се попадение в предната част на танка да убие водача и тежко да рани някой друг от отбора ви. **Самите танкове са такива,** каквито са били, така че е време да огледаме наоколо и по-конкретно тройката авиация-артилерия-пехота. Още в началото тъжна вест: авиация няма. Не е много ясно защо - та нали самолетната подкрепа на американците фактически е компенсирала недостатъците на техните танкове. Артилерията обаче не е забравена, така че е възможно след избора на съответния квадрант на картата и вида муниции да се пусне върху неприятелските части някой и друг тон снаряди (внимание при прицелването - да се озовеш с танк във вихъра на артилерийска стрелба значи почти сигурна повреда на машината). Но най-разочароваща е пехотата. Поради някаква, отново неясна причина, тя не е обработена векторно, а bitmap-ово. Не само много трудно се нацелва, но анимациите на умиращите войници са визуално отвратителни и неточни - човечетата падат предимно на обратната страна,

вместо на тази, на която би трябвало. От друга страна, те се държат доста реалистично. Чакат до последния миг за най-подходящия момент за нападение на танка, бързо и ефективно нападат и бягат на безопасно място в някоя къща. **Особено приятно качество на PANZER ELITE** е възможността за пълно управление на собственото

**www.wingssimulations.com**
**Страница на развойните работници на PANZER ELITE с множество интересни информации за играта**



танково стопанство. Независимо дали играете кампания или отделна мисия, винаги първо се озовавате на графично прекрасно изработен плац за подреждане, където избирате танковете, броя и вида муниции за мисията, състава за отделните позиции (войниците имат различно ниво на способности в различните области, като управлението, стрелбата, наблюдението, ремонта и т. н.), допълнителното оборудване на танка (например сенник при M10), както и количеството гориво в резервоара (в края на войната немците започват да изпитват остър недостиг). Изслушайте брифинга и напред в боя. Wingman-ите са снабдени със сравнително напреднал изкуствен интелект, така че в боя са много необходими - ако се озовете в ситуация, когато танкът ви не е способен да се движи, именно wingman-ите довършват мисията според вашите заповеди. **Авторите добре са осъзнали факта,** че в танковия симулатор е много важно да виждаш възможно най-далече пред себе си и са подчинили на това почти всичко. Което на практика изглежда така: наистина виждате танк (или по-скоро точка) на километър от вас, но пейзажът около машината ви е пълен с неугледни ивици. Както се вижда от картинките, в комбинация с много малък брой полигони, използвани за моделите на танковете, това е смъртоносен коктейл за окото на по-естетично настроения геймър. Но пък за похвала са всички димни ефекти. Авторите са се постарали да подобрят развалено от графиката впечатление чрез качествен звуков съпровод. Най-приятни са немските радиосъобщения (за незнаещите немски има на разположение и английски със силен немски акцент), които перфектно дооформят атмосферата на боя. Заради провиквания като "Panzergranat wurde geladet" на човек му се ще да играе на немска страна, защото американците се проявяват като абсолютни сухари. Една уговорка все пак: липсва какъвто и да е звуков отзвук на попадението във вашия танк (според оживелите танкисти в танка се разнася ехтене, когато снаряд удари бронята). **Направо си е за чудене какво накратко и за последно да се каже за PANZER ELITE.** Това си е перфектен танков симулатор с великолепна атмосфера и разработен изкуствен интелект. От другата страна обаче напъват такива грешки, като липсата на авиация, лошата пехота и мизерната графика. Фенът на танковите битки вероятно ще поиграе няколко седмици, но тази игра не е за редовия геймър.

**Качествен танков симулатор от Втората световна война.**

**Wings Simulations / Psygnosis**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 233, 32 Mb RAM, 4xCD, 400 Mb HDD

**OPT.:** P II 266 , 64 Mb RAM, 4xCD, 750 Mb HDD, 3D Cart

**Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: IPX, TCP/IP**

**Оценка 7/10**

-GM-

## Michael Wittman

Wittman е танков ас от Втората световна война, унищожил общо 138 неприятелски танка и 132 оръдия. Още през 1937 г. става член на дивизия SS Leibstandarte Adolf Hitler, но едва от 1943 командва свой танк. Първия си голям успех отбелязва на 13.01.1944, когато за един ден унищожава 19 руски танка и 3 самоходни оръдия, за което е награден с Ritterkreuz и повишен в чин SS-Obersturmfuhrer. На 13.06.1944 (вече на Западния фронт) в осем часа сутринта при обиколка на селище се натъква на група танкове Cromwell. Практически веднага унищожава три неприятелски машини, а после същата съдба сполетява и Cromwell-ите от втората група, както и един танк Sherman Firefly, който пристига в подкрепа на слабите Cromwell-и. При завръщането си обратно към сборния пункт Wittman се натъква на британска колона, която за няколко минути ликвидира напълно (25 унищожени коли). След това обаче попадение от противотанково оръдие унищожава веригата на неговия Tiger и Wittman трябва да напусне танка. Отправя се пеша на шест километра към позицията на Учебната танкова дивизия и с група нейни танкове PzKpfW IV (подсилена с Tiger-и на SS-Hauptsturmfuhrer Moebius) унищожава останалите огнища на съпротива в местността. На 08.08.1944 г. се среща с осем танка Shermann. Унищожава два, един повреждда, но останалите пет съсредоточават огъня си върху него. Никой от екипажа на танка не оживява...

# JIM 3D Earthworm

## Не е ветеран, но е суперглист

**Двуизмерните платформи са в корените на виртуалния гейм. По популярност те не отстъпват на екшъните - нали помните Sonic и Mario! Такъв любимец е и главният герой на тази игра.**

Да, Earthworm Jim. Независимо дали в някое от мозъчните ви полукълба има някаква представа за този витален дъждовник, той решително заслужава внимание. Това примитивно животинче получи първото си дигитално признание преди няколко години на игралната конзола Sega MegaDrive. Малко по-късно и притежателите на PlayStation и PC дочакаха конверсията на играта. Както си му е редът при успешните заглавия, появи се и втората част. Да не навлизаме в подробности, но така или иначе пътят, който измина Jim от своето последно приключение, е дълъг и трънлив. В сравнение с преди добре е набъбнал с едно измерение и можем да разкарваме нашия герой в 3D. Дали обаче тази придобивка е плюс? Не унищожава ли тя очарованието на класическите 2D-подскачания? **Самият** факт, че очакваното продължение на патилата на Jim се забави доста, не означава нищо добро. Може би с изключение на забележителната HALF-LIFE, всички дълго провъзгласявани и още по-дълго отлагани проекти имат еднакъв недостатък. Непрестанното подобряване и гонене на bug-ове е поставено на остарели основи, положени още в началото, което в този случай е някоя и друга година (в редакцията първите варианти на версията се появиха още през пролетта на 1998). Технологичната обработка би предизвикала възторг в пионерските времена на първия чип Voodoo. Цялата игра оставя впечатлението, че авторите не могат да се наситят на билинеарното филтриране и подобни щуротии, което някак си е в разрез с времето, когато за позиции в AGP-слотовете воюват титани като TNT2 или GeForce. Текстурите не са особено богати. Общо взето от цялата 3D среда лъха несигурност, сякаш в света на трите измерения авторите внимателно се оглеждат и от време на време плахо поставят в пространството някой и друг обект. **Да** се върнем при Jim. Този безстрашен герой със своите номера с лекота би могъл да конкурира прочутите юначаги от холивудските ателиета. Потната и мускулеста суперменска сган наистина умее да лови убийци, но в сравнение с Jim си е направо второразредна. Виждал ли е някой някога мъж в синьо наметало да бърка дълбоко в пазвата си и да използва своята шия като камшик срещу противника? Или да употребява младото си еластично тяло като двигателна перка и да се издига над земята като жив хеликоптер. С подобен арсенал героят би могъл с лекота да спасява цялото човечество, включително няколко прилежащи галактики, но причината за старанието на Jim е по-прозаична. Решава като мъж, хмм, тоест като глист, да се справи със своя сложен психологичен вътрешен мир, при което изтягането в креслото на ерудиран психолог му изглежда слабовато. Среща се с тъмните ъгли на своята сложна глистска душа лице в лице, сам. Като се има предвид, че тази зоологическа разновидност има разсеяна нервна система, задачата не е лека. Но такива неща се случват... **Играта** е разделена на няколко тематично различни нива. Изборът на левълите си прилича като две капки вода с CRASH BANDICOOT. Отделните светове се състоят от няколко по-малки "поднива", след чието пълно преминаване Jim получава златно виме. Няма грешка! Не корона или част от артефакт, а виме. Заедно с насъбиращите се вимета стават достъпни следващите светове. Посещавате паметта, промъквате се през притеснения, фобии и страхове и стигате до радости. Последователно пътувате през замотаните ганглии на Jim-овото психо до великолепния финал. Това е абсолютният връх (бих го сравнил приблизително със скока на полудял психотерапевт от сто и двайсетия етаж на небостъргач), който открива най-голямата загадка на душата на героя. Няма да издам, коя е тя, но бъдете сигурни, че е порядъчно фройдистска, а заключителният двубой се води върху гърбовете на розови прасенца. Впрочем, ако трябва да характеризираме действието, преобладаващите определения са от областта на странните, лудите, извратените и нетрадиционните. **JIM** е натъпкана с оригинални и абсолютно шашави идеи. Неприятелите и задачите, на които се натъквате, и особено двубоите с финалните стражи на нивата, не

-GM-

**VIS Interactive / Interplay**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 133, 16 Mb RAM, 4xCD, 25 Mb HDD

**OPT.:** P 200, 32 Mb RAM, 16x CD, 75 Mb HDD, 3D Ускорител 3D: D3D, Glide

Мултиплеър: НЕ

**Оценка 7/10**

са от канализирания и изпробван колорит на компютърните игри. Изискванията са високи, но не е и непреодолими. Трудността е балансирана така, че след няколко неуспешни опита винаги стигате по-нататък - няма опасност от трайно разстройство поради собствената ви неспособност. Съдържанието на мисиите варира: от немирно палуване по платформите, през обичайно елиминиране на неприятели и периодична ликвидация на някой по-корав бос, до специални нива, когато използвате транспортни средства. За съжаление, повечето мисии се развиват в среди, които доста си приличат една с друга, така че след време имате чувство за нещо познато. Голямо недоразумение е камерата. Прекалено често се случва вместо фигурката на Jim да

виждате обектите, между които си прокарва път. Това е крайно неприятно, особено като го нападат маса неприятели, а вие безпомощно слушате писъка на Jim и гледате свиващия се указател на енергията. Подобно е положението и при по-сложните скокове, когато трябва няколко пъти да обърнете камерата, за да видите откъде и накъде се движите. За динамична акция в такива условия и дума не може да става. В обширните нива тези недъзи стават потискащи и отравят по-нататъшната игра. Иначе графиката е от средна ръка, както виждате от околните картинки. Ех, ако текстурите бяха малко по-разнообразни... Звуковият съпровод го бива - особено гласът на Jim, който коментира вашите действия. Музиката: качественият рок не може да развали нищо! Казано най-общо, техническата обработка е задоволителна, но е под качеството на днешния стандарт. Малък е броят на елементите, от които се състои самия Jim, но пък играта функционира и на по-бавни машини. **RAYMAN**, съперникът на EARTHWORM JIM, в своето продължение се е справил с новата димензия по-добре. RAYMAN 2 е чаровна приказка за възрастни и дечица. В EARTHWORM JIM пък някои неща са повече луди и странни, отколкото комични и весели. И трудността не е елементарна. Така че JIM търси привърженици по-скоро сред поизпечените геймъри.

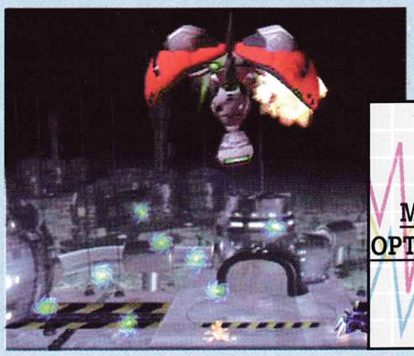
# SPACE Invaders

## Стара слава

## Нов прочит

**Представете си опушен салон, пълен със сивкави от стелещия се дим типове и типеси, които зяпат настървено игралния автомат, гърчейки се дивашки в напразен стремеж да счупят железния джойстик и да разбият всички бутони. След няколко часа, напълно без грош, излизат по улиците да практикуват проституция и да продават наркотици. Важното е да намерят пари за тази своя дрога и техният подпис най-накрая да се озове между трибуквените имена в таблицата на най-добрите постижения. Така беше или може и да е било...**

Но хайде да зарежем въображението и да я подкарваме конкретно. Първоначалната SPACE INVADERS преди двайсетина години разби сърцата на салонните гейм-автоматчици. И както си му е редът в бизнеса, прераждането на тази гениално проста игра за домашен компютър не закъсня - излязоха версии може би за всичко, което умееше LD AX,1234h. После, само така, мимоходом, изминаха години. Междувременно графиката свикна с 640x480 и пъстричките цветове, но това не промени кой знае какво в игралната концепция.



**Накратко,** говорим за почтена преработка, която не залага на нищо повече, отколкото има в действителност... И това е супер! Направо е радост, че някой прави такава конверсия. За онези, които не предчувстват за каква приятна работа става дума, добавям малко пояснения. Управлявате ракетка, противостояща на подавляващото надмощие на alien-и, които бавно се сипят от небосклона към вас. Тяхното около петдесеткратно превъзходство обаче няма много шанс. Вашият кораб лети, сипе огън и май някаква сяра нагоре. Достатъчно е да се простреля всичко, което тромаво се клати над вас, и готово. След това, естествено, идват бонуси, левъли с бос и подобни, но то си е ясно. **SPACE INVADERS** е майсторска пренаправа на класическа игра. Нищо не липсва, нищо не е в повече. Щом такива игри са забавлявали преди десет-двайсет години, защо да не забавляват и днес! Опитайте! Не съм привърженик на сравнения между някога и сега, затова ви казвам: от съвременна гледна точка това парче е за оценка около 4/10. Но като една от игрите, която определи дефинитивно жанра arcade, тя си е за пълни 10. Разглеждайте я, както искате. Аз съм някъде по средата. **Поредна преработка на стар хит и отново успешна**

**-GM-**

**Z-Axis / Activision**

**PC WIN '95 / '98**

**MIN.:** P 166, 16 Mb RAM, 4xCD, 70 Mb HDD

**OPT.:** P 200 , 32 Mb RAM, 24xCD, 170 Mb HDD, 3D

**Ускорител 3D: ДА**

**Оценка 6/10**

# ПРАВО В ЦЕЛТА!

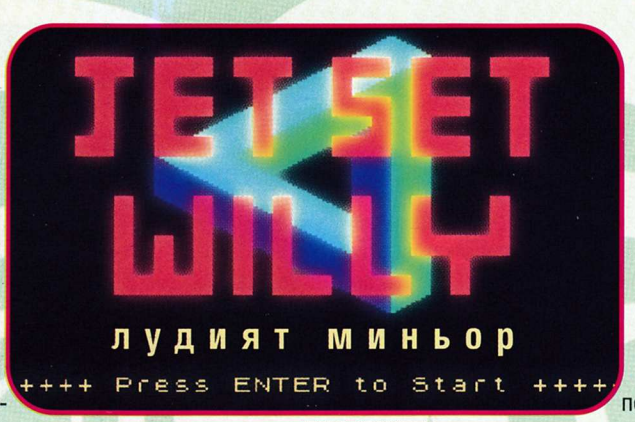
дизайн: дизарт

интернет • e-mail • модеми • компютри • мрежи • комуникации

i_net

ВАШИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК

981 11 20 • 986 46 11 • e-mail: office@inet.bg

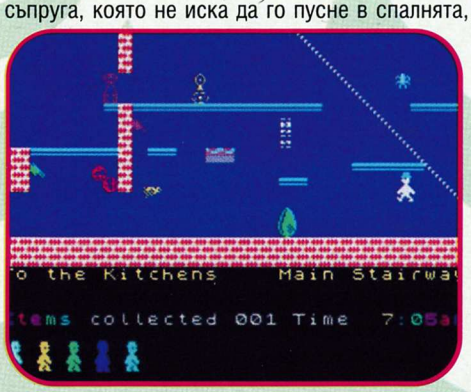


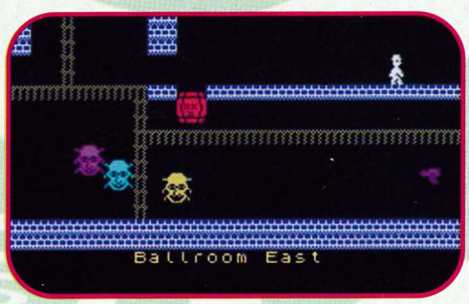

### Поклон пред Матю Смит

Някъде преди около три петилетки започнаха да се появяват фаталистични питания. Тогава песимистични, днес - смешни. "Вече всичко ли е измислено?" Или: "Защо няма нищо оригинално?". И точно тогава се пръкна една от най-популярните игри за всички времена. **JET SET WILLY** изпревари с години времето си. По непотвърдени данни няма по-масова 8-битова игра. Милион продадени копия само през първата й година и реки от възторг. Откъде идва този огромен успех? **Нека да се върнем** с някоя и друга година назад - когато 16-годишният Matthew Smith прави за PC и за конзоли играта MANIC MINER. Негова рожба е интересната игра STYX, но голямата изненада е MANIC MINER. В двайсет помещения заедно с лудия миньор Willy геймърите трябва да събират хитроумно скрити предмети. През 1984 г. Матю Смит завършва продължението на играта - JET SET WILLY, оригинална платформена игра със стратегически елементи, сюжет, събиране на колекция от предмети, избягване на лоши пиксели и проучване на обширни локации. Вече чувам, как някои умни глави мърморят: "И какво повече предлага TOMB RAIDER"? **В JET SET WILLY** има скрити около 60 екрана и 80 предмета, а първоначалната версия не може да бъде доиграна. Точно затова SOFTWARE PROJECTS издава официални poke-команди и коригирана версия. Но и тази версия не е лесна за играене. В сравнение с днешните игри JET SET WILLY е далеч по-трудна. Много геймъри например познават съпругата на Willy Мария само като начумерена съпруга, която не иска да го пусне в спалнята, докато той не почисти цялата резиденция. Спокойно, нищо сексуално не сте изпуснали. Когато Willy победно (след завършеното почистване) влезе в празната спалня, се затича към близката баня и пъха главата си в тоалетната. Стилно! **И днес е трудно** да открием игра като тази - с подобна атмосфера и безкрайно геймене. Е, разбира се, в графиката на JET SET WILLY личат следите на онова далечно време, но я се захванете с нея, ако имате свободно време... **Този сполучлив продукт** предизвика лавина от всякакви копия. SOFTWARE PROJECTS дори пусна втора серия и Editor, с който геймърът сам си създава поправки и вариации. За Матю Смит кариерата свършва с първата игра - после не само не участва в продълженията, но дори не завършва своята игра с дългото и шантаво заглавие Attack of the Mutant Zombie Flesh Eating Chicken from Mars, по-сетне направена от други посветнати търгаши. **Кой каквото ще** да приказва обаче, нека да отдадем дължимото на Матю Смит, едно легендарно име в света на компютърните игри. Сам е програмирал своите игри. Само три, но две от тях му осигуриха място на "Алеята на вечната слава". **Днес Matthew** печели куп пари. Както се говори, живее в Англия и се държи като най-обикновен човек, но без да се връща към JET SET WILLY. Ние обаче има за какво да сме му благодарни! Jet Set Willy - Интернет:

**www.mjwilson.demon.co.uk/04/jetset.htm**
**members.xoom.com/jetsetwilly**
**spectrum.lovely.net/jetset.html**.)

-GM-



*** GREAT GIANA SISTERS. Чудесна графика, отлична музика, великолепен дизайн**

**Осембитови платформени игри, които не бива да се забравят**

*** Equinox**

*** DAN DARE. Отлична графика, перфектна игралност, много продължения**

*** MISJA. Игра, която месеци и години е заемала върха на класациите**

*** BRUCE LEE. Игра с лабиринт, клопки и двама врагове. Нито трудна, нито дълга, но винаги приятна**

# Might & Magic VII FOR BLOOD AND HONOR

**Това упътване съдържа доста пълно решение за MIGHT & MAGIC 7: FOR BLOOD AND HONOR - играли карти, локации, quest-и и други важни неща. Но далеч не всичко...**

<<< Продължава от #16 >>>

## ОПИТ НА ПО-ВИСОКИ НИВА

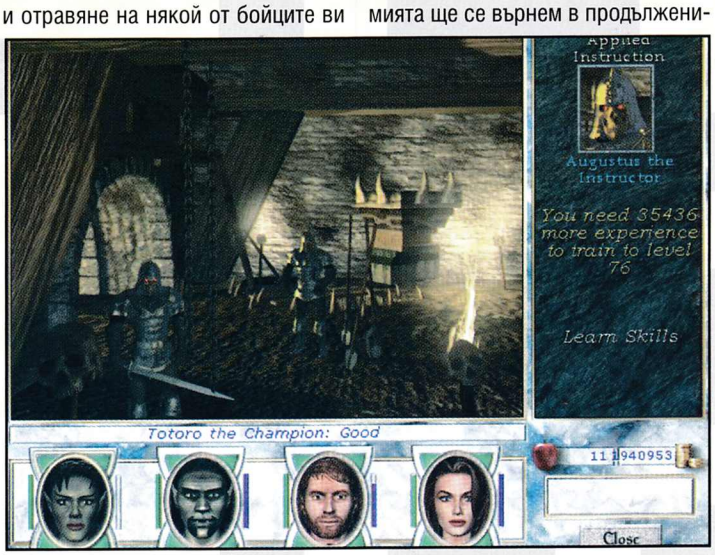
По-горните левъли са жизнено важни, затова принципът е: влагайте получените точки за опит в подходящи професии и тренирайте правилно персонажите. Искате ли да стигнете до по-високо ниво на опитност, трябва да видите (с кликване на десния бутон върху Experience в статистическото меню на STATS) колко точки още се искат, за да влезе дадената фигура на по-високо ниво. Броят на тези точки се равнява на моментното ниво по хиляда, т.е. за достигане на четвърто ниво ви трябват 3x1000 Experience. Достигнете ли мечтаното ниво на опитност, числото на Experience позеленява, което ще рече, че можете спокойно да се отправите до най-близкия център за обучение (Training Grounds) и да оставите своите хубавци да се обучат за по-високо ниво. Всеки тренинг трае седем-осем дни, но не се отразява на състоянието на запасите на групата. Докато обучите обаче четворка свои хора за по-високо ниво, в игралния свят изминава цял месец и могат да ви убегнат някои настроени по време quest-и. Достигайки всяко следващо ниво, вашите юнаци получават според своята професия, раса и положение определен брой жизнени и магически точки в повече, както и няколко специални точки (Skill Points) за подобряването на своите умения и сръчности. Обществото положение на вашите персонажи в началото е ниско - да речем рицарят е само редови рицар. По-нататък се натъквате на специални quest-и, за чието успешно изпълнение фигурите ви придобиват по-висока класа в рамките на своята професия. Рицарят (Knight) може да стане кралски ездач (Cavalier), кралски боец (Champion) или Черен Рицар (Black Knight), което е нещо като връх в тази професия в Erathia. Магьосническата кариера започва с обикновения магьосник (Sorcerer), работно да го наречем пръскач, и продължава през Wizard чак до полубожественото Архимагьосничество или Lich-овство. Обществената степен определя колко жизнени и магически точки се добавят на вашите храбреци, след като достигнат ново ниво на опитност, и колко специални точки Skill Points получават на разположение. С други думи, чрез по-високото обществено ниво вашата група си осигурява по-бързо развитие на своите умения.

## НАЕМАНЕ НА ПОМОЩНИЦИ

Около осемдесет на сто от обикновените лица в играта могат да се вземат "под наем". Предлаганите услуги са разнородни и варират от помощ при поправка на оръжия до лечение на болести и отравяния. За съжаление авторите не са си взели урок от недоволството на геймърите относно предходната серия, така че отново не можете да добавите в групата повече от двама наемника. Наемниците искат за своята помощ процент от намереното злато и обикновено не се задоволяват с дневната дажба храна. Можете да им купувате храна от кръчмите или например да я събирате от овощните дървета (Fruit Tree). В началото отборът ви е слаб и се нуждае от малко външна помощ, но щом пообучите своите герои, уволнете придружаващите лапачи. Препоръчвам: първо наемете някой, който не иска повече от 4% от намереното злато, но повишава например умението на групата за договаряне на цени (Merchandize) - икономисвайки пари в магазините чрез този помощник, печелите в крайния счетоводен резултат. Внимавайте подобен партньор да не удря по репутацията на групата ви, защото доста търгаши, цигани или крадци имат такава лоша слава. Не вреди да се наеме и учител, който да ускори притока на точки за опитност. Разпределението на фигурите за наемане се променя във всяка нова игра (както и разположението на предметите в сандъците и т.н.), така че не препоръчам нищо конкретно. Лично аз си наех Marjorie the Teacher, която срещу 3% от намереното злато вдигна притока на Experience Points на всички членове на групата с 10%. В началото също не вреди да наемете някой, който носи късмет - аз намерих коминочистача Sonny the Chimney Sweep, който само за 2% от намереното злато повиши късмета на всички членове на групата с цели 20%!

## ПЪРВАТА ЗАРАЗА

Пейзажите на M&M7 са пълни с неприятна паплач, която се мъчи по всякакъв начин да ви докопа. Освен смъртта, която се лекува с Load или с (донякъде излишното) възкресение, вашият живот е затруднен от всевъзможни гадости, от които сега ще разгледаме само основните. **А**ко се стигне до ухапване и отравяне на някой от бойците ви (Poisoned) и нямате под ръка вълшебство или свитък срещу това, върнете се в селото или града и посетете лечителя (на Emerald Island лечителят е в палатката Healer`s Tent), който срещу няколко жълтици решава проблема. В по-нататъшните игрални локации има лечители в разни черкви и ханове, но услугата става по-скъпа, тъй като покрива по-сериозни увреждания на вашите хубостници. **П**одобно е положението и с умората (Weakness), която може да бъде отстранена от лечител или почивка, а най-простия начин за премахването ѝ е вълшебството Cure Weakness, но то трябва да се приложи веднага след като тя падне върху някой от вашите герои. **Д**руга мръсотия, която може да ви сполети още в началото на играта, е болестта (Disease). Освен от лечител, тя се преодолява с вълшебството Cure Disease, което обаче придобивате по-късно. Ако имате в групата алхимик, оранжевата смес Cure Disease възниква от смесването на червена и жълта напитка. **К**ъм болестите, парализите и алхимията ще се върнем в продължени-

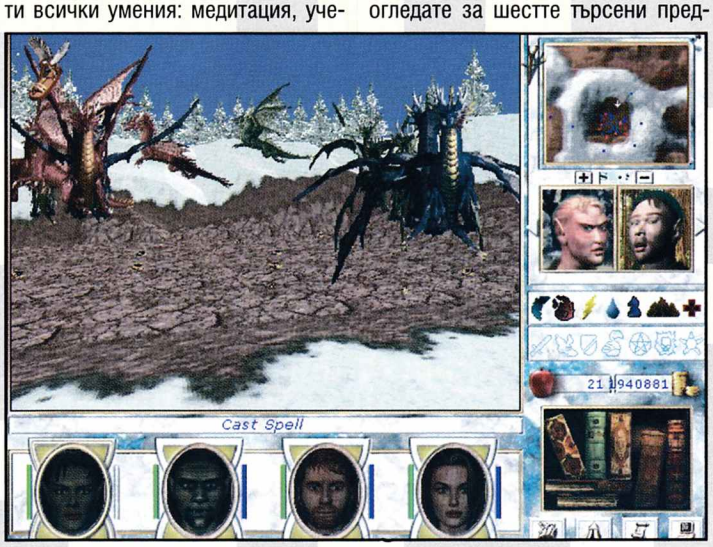


ето на упътването, защото с тези проблеми се срещате чак в напредналата фаза на играта.

### Край на теорията, навлизаме в играта

## EMERALD ISLAND

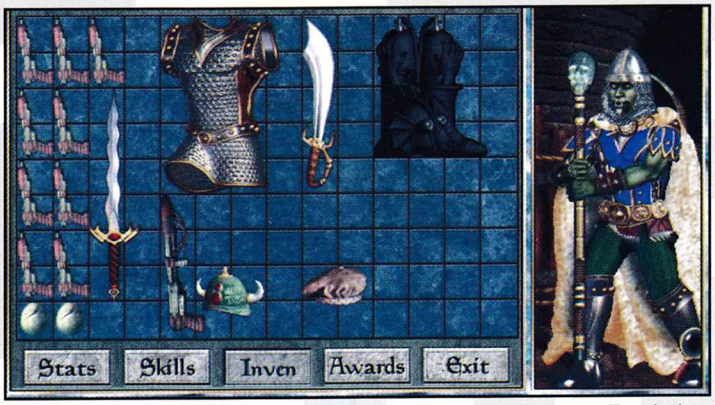
Вече е достатъчно ясно кого и защо да изберете и с какво да го надарите. Направете го и хайде към играта. Намирате се на остров Emerald, където ви очаква първият тест за загрявка. Местният граф Markham обявява публична надпревара. Който пръв му донесе червена лековита смес (Red Potion), лък (Longbow), морска раковина (Seashell), музикален инструмент (Musical Instrument), шапка (Hat) и плочка от храмовия под (Floor tile), получава за награда крепостта Harmondale. Ако искате да си спестите нерви, идете в Options Menu и настройте възможността Flip on Exit на ON. След това при излизане автоматично се обръщате с гръб към вратите (няма страшно, с течение на времето ще го разберете). Настройте на ON и Always Run, за да не се влачат като охлюви вашите фигури. **П**реди да се заемете с търсенето на "съкровища", разгледайте внимателно острова, влезте в къщите и поговорете с хората. Според таблиците, които вече имате, започнете постепенно да тренирате своя екип. Разполагате с почти всички умения: медитация, учение, бодибилдинг, идентификация и други. От важните неща тук липсват търговията и стрелбата с лък. Не бързайте с купуването на оръжия и брони, защото всичко необходимо ще намерите безплатно в близките dungeon-и. Купете си членство в гилдиите на Огъня и Въздуха в дома на Carolyn Weather и членство в гилдиите на Тялото и Духа от Roger Tellmar. **П**ри Lord Markham научавате подробности за публичното състезание и получавате своя първи самостоятелен quest - да намерите изгубените участници в публичното състезание. Пийте на поразия от всички фонтани в града; много е полезно! Един дава плътна защита против огън (ако срещнете например дракон), друг добавя петнайсет точки щастие, трети лекува рани, четвърти допълва магии. Гостилниците стават за купуване на храна и за преспиване, но това е излишно, защото можете да имате храна с кликване върху горящ огън и спокойно да спите под открито небе. На крайбрежието намирате два сандъка, натъпкани с пари. А на един от хълмовете стърчи пиедестал, който чрез мощното вълшебство Day of the Gods прави от вашите нещастници в групата нещо като супермени. Настава времето да влезете в dungeon-ите и да се погледате за шестте търсени предмета. Подобни колони и пиедестали има в голямо количество не само на този остров, но и в цялата игра и е добре хитро да се използват бонусите, които предлагат преди влизане в dungeon-ите и преди двубоите изобщо. Това не ви струва нищо и запасите са неизчерпаеми (често обаче функционират само веднъж на ден). **Н**епосредствено зад града има ято едри мухи Dragonfly и Fire Dragonfly. След като ги избиете, получавате достъп до напуснат лагер, където има сандъци, натъпкани с пари и други полезни неща. Едно от тях е морската раковина, която търсите. Съберете труповете на мухите - кой знае защо те съдържат множество пари. Внимавайте живи мухи да не стигнат до града, защото могат да избият половината цивилни жители. **В** северната част на острова има къщурка, а непосредствено до нея е драконската пещера, където сред купищата злато се намира вторият от шестте предмета - бойния лък Longbow, и броня, останала от изгубените участници в състезанието. Занасяйки я на лорд Markham, изпълнявате зададения quest. (В драконската пещера не се впускайте в грабене на злато, защото ако не бъдете достатъчно бързи и драконът ви докопа ще има Load.) **Н**атъпчете шепа плодове Widowsweep Berries в празно шишенце, за да произведете червена напитка Cure Wounds, а на хълма над драконската пещера я заменете с други авантюристи срещу шапката, която също е част от състезанието. **О**т другите Widowsweep - плодове си направете още червена лечебна напитка, защото и тя играе в надпреварата. **В** града, пред кръчмата Two Palms Tavern, се разхожда бард-дамата Ailissa, която за петстотин жълтици с радост ви продава своята лютня. Остава ви единствено да се докопате до последния предмет в подземния бастион Temple of the Moon. Входът се намира там откъдето тръгва водопада, северно от града. Храмът гъмжи от паплач, която трябва да се избие, но екипът ви, подсилен с вълшебството Day of the Gods не би трябвало да има проблеми с това. (За да сте съвсем сигурни, погледайте се предварително в селото за човече на име Mr. Malwick, което срещу неспецифична бъдеща услуга ви дава мощната вълшебна пръчка Wand of Fireballs.) В едно от помещенията на храма намирате няколко шкафа, а в другия му край - нещо подобно на малка казарма, шкаф с интересни оръжия и куп пари и библиотека. Част от стената на тази библиотека е подвижна и открива достъп до по-малко помещение, където е последният предмет от списъка на публичното състезание - плочката Floor Tile. Библиотеката съдържа разни вълшебни свитъци с еднократен ефект и няколко вълшебни книги, чиито вълшебства научете или си ги приберете, докато се подготвите за прочита им. Ако не можете да идентифицирате нещо, не го изхвърляйте и не давайте нещата си да се идентифицират за пари; вашите юнаци скоро ще се усъвършенстват в идентификацията и ще оправят работата. Накрая обърнете внимание на малкото светилище Game of Intellect на хълма над входа към храма и си го отбележете мислено. **З**анесете шестте предмета на лорд Markham, с което печелите състезанието. Harmondale е ваш! Тренирайте екипа си до възможно най-високото ниво, разпределете точките за умение, учете персонажите си на нови умения и вълшебства за всички пари, които имате. А накрая идете на кораба Lady Margaret, закотвен на пристана в селото (корабът, с който пристигнахте на острова). Влезте при капитана и поемете към новия ви дом - крепостта Harmondale!




## HARMONDALE

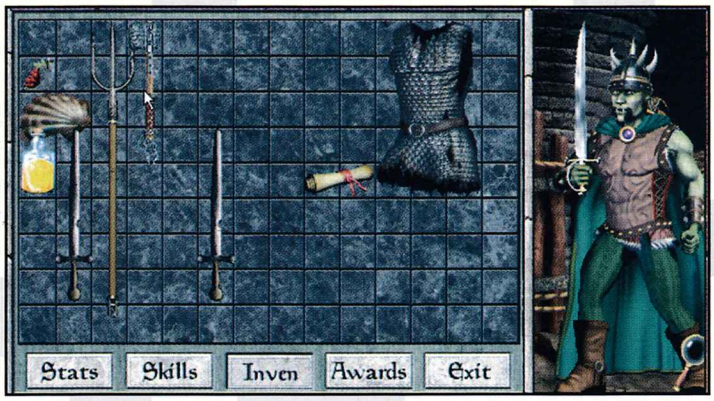
Harmondale ще ви приветства резервирано. Вашата крепост е нападната от плъхове и гоблини, така че първият, на който ще се натъкнете, е уморен слуга, който ви предлага да изчистите замъка от неговите временни "обитатели" и после да го намерите в кръчмата On the House. **И** така, да разгледаме най-важните локации в Harmondale. **Harmondale Townhall** - градската община устройва всеки месец лов на високо поставен "звяр", като например Lich king или друга подобна паплач. За успешен улов се изплащат доста високи суми, така че си струва да се опита, но малко по-нататък. **Mark Manor** - Lawrence Mark е майстор в стрелбата с лък (Master Archer) и обучава, когато има заинтересован вълшебник Warrior Mage на седмо ниво на опитност. Cadric the Steady е гросмайстор в стрелбата с лък (Bow Grandmaster) и споделя своя опит за 8000 жълтици, когато има заинтересован на десето ниво на опитност. **Torrent`s** (на хълма

над града) - Torrent е гросмайстор на водна магия (Water Magic Grandmaster) и предава своя опит за 8000 жълтици само на майстор на водна магия, и то Lich или Archmage на десето ниво на опитност. **Skinner`s House** (на хълма над града) - Lenord Skinner е майстор в кьртене на ключалки (Master Lock Picking) и ще научи на своя опит за 2500 жълтици заинтересован крадец експерт на седмо ниво на опитност. **WelNin Cathedral** - освен задължителното заздравяване тук има quest във формата на молба на Tarin Withern: да намерите и да му донесете символичния фенер Lantern of Light от Barrow Downs. **Temper Residence** - Ashen Temper е майсторка на огнена магия (Fire Magic) и обучава срещу 4000 жълтици заинтересован Wizard на седмо ниво на опитност. Darron Temper ви предлага следващия quest: да огледате пещерата White Cliff Caves, където е изчезнал неговия брат. **On the House** - местната гостилница, където, щом се сдобиете със собствен комплект карти, можете да играете забележителната игра Arcomage. Тук вашият слуга ви чака да изчистите Harmodale от гоблините. Като го направите, ще ви изпрати в град Stone City в Barrow Downs, където трябва да поискате помощ от краля-джудже Hothfar IX, за да подредите крепостта ви. И накрая тук е Davrik Peladium, който ви дава quest да намерите неговия пръстен-печат (Signet Ring) в Пещерата на бандитите близо до замъка Gryphonheart. **The J.V.C. Corral** - пътническа служба, пътуваща за няколко жълтици до Erathia, Tularean-ската гора и всяка неделя до Арена. Арената е четвъртит терен, в който избирате една от четирите трудности и трябва да посечете всички чудовища, които се изпречат пред вашата група. Ако успеете, получавате няколкостотин жълтици и точки за опитност. Пътят до Арената обаче трае четири дни, така че това не е изгодно, освен ако го приемете като малък излет. Близо до оборите се търкалят няколко подкови, които прибавят две точки за умение (но не за опитност!). **В** града намирате пълен запас от всичко, което един порядъчен град би трябвало да има: магически гилдии за земя, огън, въздух, вода, дух, мисъл и тяло, тренировъчен център, алхимик, банка, арсенал и ковачница. Stone Skin - пиедесталът до портата, ви прави за няколко часа по-малко смъртни, а това е доста важно, защото наблизо се води лют бой с гоблините, които са се укрепили в малка крепост сред полето. Естествено, трябва да ликвидирате гоблинското леговище, избягвайки лавината от изстрели от катапултите и оръдията, с които е снабдена крепостта. Щом влезете вътре, избийте персонала на оръдията и се научете да стреляте с тях. Едва след като ви стане напълно ясно какво, как и накъде стреля, влезте в центъра на крепостта и отворете тайния капак в земята. Преди да разпердушините намеренията сандък, бързо прескочете до всичките четири оръдия последователно и изстреляйте някакви муниции. По този начин частично се спасявате, защото в момента на откриването на сандъка около крепостта се появяват десетки гоблини, които трябва да се унищожат. **П**реди да потеглите извън града, върнете се до своя замък, доочистете го от гоблини, плъхове и прилепи (освен ако вече не сте го направили) и съобщете за това на слугата в кръчмата On the House. В замъка внимавайте за купчините отпадъци, които са заразени с разни болести. Най-добре е да се оставят всички за накрая и след това да се жертва един клетник от групата, който да ги разрови, а него ще го излекувате в черквата. Бъдете нащрек със сандъците с клопки; техните експлозии могат да разрушат здравето на цялата група. Ако не можете да отворите някой от тях, подсигурете се с вълшебствата Stone Skin и Preservation. Stone Skin повишава Armor class, а Preservation позволява на ранените да влязат с минус-точки на живот без да умрат. Въпреки че някои от фигурите ви изпадат в кома, спокойно претършувайте сандъка, а поразените излекувайте с вълшебството Заравстване (Лечение). Не изхвърляйте брони и оръжия! Може нещо да не ви трябва, но то струва поне 200 жълтици - запазете го и после го продайте в града. **В** малкото селце южно от Harmondale има кладенец +10 Might, може да получите достъп до магическите гилдии на духа (Spirit Guild) и на водата (Water Guild), и quest от Бартоломей Хум да се намери изгубената светиня на монасите в Barrow Downs. Пак в това селце се намира гросмайстора в бой с меч Chadric Townsaver, който продава своя опит за 8000 жълтици на заинтересован




Champion или Black Knight на десето ниво на опитност. Тук е и гросмайсторът в идентифициране на неприятели Raven the Hunter, който споделя своите знания за 6000 жълтици със заинтересован Lich или Arch Mage на десето ниво на опитност. **О**свен споменатата гоблинска крепост и двубоите при нея, на картата на Harmondale има

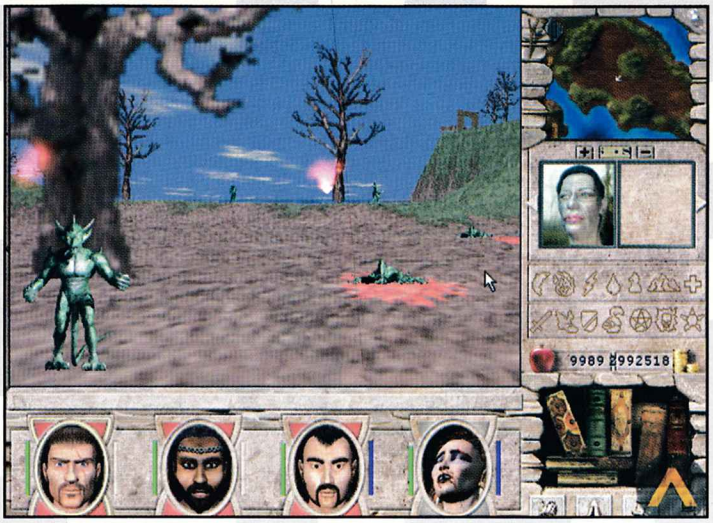
седем бонусни сандъка, които покъсно можете да намерите благодарение на вълшебството Wizard Eye, показващо на ниво експерт картата и всички съкровища. **В** югоизточния край на картата е входът към пещерата White Cliff Caves, където ви очаква банда от по-корави противници: странни зеленикави уродчета Troglodyte Drone плюс разни видове слуз, които са неподвластни на физическите оръжия. Решението е просто - купете в града на своя магьосник (магьосница) вълшебството Fire Aura. Щом видите слуз, запалете с това вълшебство мечовете, чуковете и лъковете ви и няма да имате никакви проблеми. Не забравяйте, че на някои по-високи стъпалца можете да скочите с клавиша X. На края на пещерата се натъквате на скелет и тесте карти за Arcomage. Отидете при Darron Temper в Harmondale, за да изпълните quest-а за изчезналия му брат. Вече можете да играете до полуда с картите Arcomage в кръчмата, но пари




ви носи само първата печалба, така че после трябва да печелите в друга кръчма. Правилата на играта Arcomage не са сложни. При трупа на брата на Darron намирате листче със съвети, а в кръчмата - цял списък от правила. Щом ги прочетете и ги усвоите, ще установите, че играта е наистина забавна. Забелязахте ли трите стражеви огъня по края на пътищата, водещи навън от картата на север, юг и запад? Поговорете с човека до градската порта (до колонката с вълшебството Stone Skin). Казва ви, че огън се пали, когато има нужда от подкрепления срещу гоблините от Erathia. В един от сандъците в замъка или в гоблинската крепост обаче намирате писмо "Letter to Hairbaugh", от което разбирате, че огньовете призовават не човешки, а гоблински подкрепления. Затова не палете огньовете, а кажете на мъжа при портата, че е предател, и го убийте. За останалите по-малки локации на картата на Harmondale (олтара, обелиска или променливия contest pillar) ще стане дума по-късно, така че засега няма да се занимаваме с тях. От картата на Harmondale можете да потеглите навсякъде: на юг до Barrow Downs, на запад до Erathia и на север до Tularean-ската гора...

## ERATHIA

Следваща земя след Harmondale е Erathia - място на елементарни двубои и quest-и. Тук е кралският град Steadwick, а на хълма над него се възвисява замъкът Gryphonheart. В кралското градче има банка, подземни канали (скривалище на обирджийската гилдия), учители на ниво експерт, кметство, черква, всякакви магазини, магически гилдии, фонтан пред кметството (прибавящ временно великолепните +50 might) и кораби, отплаващи към околните области (за справка виж съответната таблица). Тук има кладенче +20 точки Resistance, полезни пиедестали Day of The Gods и Heroism и няколко quest-а. Norbert Trush ви дава писмо за Lord Markham в Tatalia (спомняте ли си, Lord Markham е благодетелят, който ви предостави крепостта Harmondale). Gina Barnes разказва за quest, свързан със печеленето на играта Arcomage във всички кръчми из страната (общо 13). Sir Charles Quixote иска да убиете дракона Wromthraxe в Tatalia, за да станете Crusader, което е втора степен в Paladin-ската линия на степени (виж съответната таблица), и се присъединява към вас като наблюдател на деянията ви (присъединява се подобно на всички други quest-герои - като допълнителен член на групата, така че не се налага да освобождавате никого). Frederick Org предлага изкачване по линията на рицарство на ниво Cavalier, ако прочистите The Haunted Mansion в Barrow Downs от чудовища - направите ли го, ще ви обучи в дяволския рицарски "финал" Black Knight. Кралицата в замъка Gryphonheart засега няма да ви приеме, а не е препоръчително да се ходи и в крепостта Riverstride против волята на стражите. Така е, но пък входчето до пещерата Bandit Caves в североизточния край на картата е добра възможност за малка подземна обиколка - намирате Signet Ring за Davrik Peladium от Harmondale. Наблизо на горския път се губи в мъгла селце, където пребивават страхотни специалисти... На няколко крачки над селото стърчи стълб Contest pillar, каквито се срещат практически във всички земи. Той притежава точно определено равнище на опитност в областта, която тества (например Contest of Might). Докосне ли го член на групата с по-високо такова ниво, героят получава за награда шепа точки опитност за свободна употреба. Равнищата обаче са високи, така че обиколете тези стълбове чак по-късно в играта. Още малко по на юг от лагера има олтар на "годишните времена". Подобни олтари има из цялата страна и даряват при навременна молитва (всеки олтар е активен само един месец в годината) нещо полезно като +10 щастие за цялата група или +10 Air, Fire, Water, Body Resistence и т.н. На югоизток е разположен наглед недостъпен сектор, заобиколен от планини, но ако тръгнете в посока извън града, можете да влезете в него през тесен пролом. В планинската долина има голям майстор в магията на огъня (Fire Magic Grandmaster) - за 8000 жълтици лудият Blayze предава своя опит на архимагове и lich-ове, майстори на ниво 10 в магията на огъня. Тук е скрит и гатанковия обелиск, чиято роля е доста особена. Щом посетите всичките 14 обелиска в страната, идете до кръга от камъни в южната част на остров Evenmorn Island, където точно в полунощ в средата се появява цвете. Ако кликнете на него, получавате 100 000 жълтици и масивно съкровище. Това става, разбира се, ако разгадаете шифъра върху обелиските. Но помнете: обикаляте ВСИЧКИ обелиски и кликвате на тях; иначе няма цвете! И накрая тук са каналите Sewers, които имат три входа от цялата Erathia и техните вътрешности са учудващо прегледни. Открийте малките ключове до вратите, които като че ли свършват във въздуха. Те ви помагат, да достигнете до съкровищницата на крадците, където е седалището на царя на крадците William Lasker. Той е голям майстор на кама (Dagger Grandmaster), който учи само най-добрите майстори на кама с бал 10 за 8000 жълтици. Той ви изпраща на крадлив quest за спечелване на титлата Rogue: целта на quest-а е да откраднете ваза от двореца на Lord Markham в Tatalia, след което Lasker ще ви натренира на крадливо ниво Spy, ако имате позитивна репутация.




<<< Продължението в следващия брой >>>

-GM-

**New World Compiting / 3DO**

**PC WIN '95/98**

**MIN.:** P 166, 16 Mb RAM, 400 Mb HDD

**Ускорител 3D:** 3Dfx, D3D

**Мултиплеър:** НЕ

**Оценка 6/10**

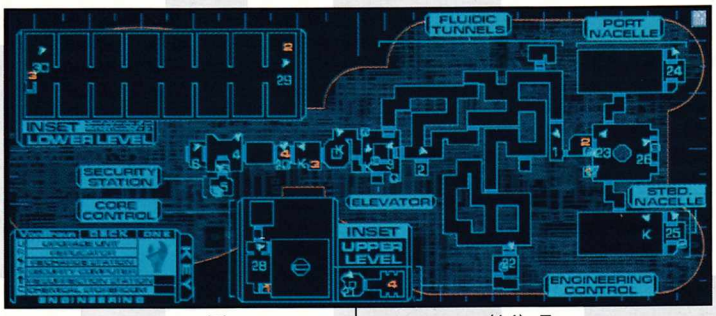
**Продължава от MG #18**

## НИВО 2

### Хладилни тунели

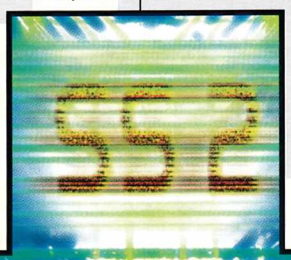
Докторката Polit известява, че трябва да стигнете до енергетичното ядро и да възстановите притока на енергия, за да пуснете асансьора в движение. Тунелите често са радиоактивни, така че притичвайте бързешком през облъчените места (разпознават се по зеления пушек и специфичния звук). Хуквайте към вратата, която ви дели от ядрото (1). Докторката предупреждава, че не е за влизане

вътре, защото изтича радиация. По коридорите стигате до склад #4 (2). Попътно докторката пак дудне, но все пак ви съобщава кода за вратата към този склад. Вътре откривате изключително необходимия защитен костюм, който намалява радиацията и токсините с цели 75%. **В правоъгълното** помещение (3) за пръв път се сблъсквате с протоколен робот, който е доста коварен и се самовзривява, щом се окаже наблизо. Затова по него стреляйте от разстояние - достатъчен е един бронебоен изстрел от пистолета. Настройте апарата за реконструкция, вземете каквото можете и влезте в пространството в средата. Щом изкачите стълбата, влизате в терминала на системата за сигурност. Напуснете вътрешното пространство и през западната врата излезте от помещението. Пътят минава край колоната с компютъра Xerxes и през няколко мъртви тела. Стигате до помещение с две оръдия (4). Можете да ги изключите, да ги унищожите или просто да избягате. Претършувайте мъртвия човек, вземете входната карта към станцията за сигурност (5) и поемете към нея. Тук има два подобряващи терминала, хирургично легло и още някоя и друга вещ. Щом свършите, идете при преградата (6) към другия сектор и активирайте прехвърлянето.




### Команден сектор

Тръгнете по широкия коридор напред, а преминавайки край колоната (7) притаете дъх. Виждате нещо необикновено, което ви отваря очите за жестоката действителност. Продължете към кръстопътя (8), където можете да изберете една от четирите посоки. За товарната зала #2 все още нямате входна карта, така че поемайте направо към командния сектор. В центъра на залата има оръдие, което ще ликвидирате съвсем лесно ако стреляйки във варелите (12) наоколо. Само внимавайте да не сте близо до някой от тях, защото се получава верижна реакция. След подробно проучване се качете в гравитационния асансьор (13), продължете със следващия асансьор до помещението на командния сектор (14). Тук е терминалът на системата за сигурност, две подобряващи единици и един апарат за реконструкция. Използвайте всичко това според потребностите си и се върнете на кръстопътя (8).



### Товарна зала 1

Вратата към товарна зала 1 има механизъм за входна карта, който е разбит, така че можете да влезете. Товарните зали са фрашкани с много неща (включително и кибер-модули), които са скрити къде ли не. Затова прерове-те всяко кътче. Може да пътувате с няколко асансьора, всеки от които с по три спирки. В тези зали срещате много неприятели. Ремонтни роботи, ония, коварните, които се самовзривяват, хибриди, маймуни и оръдия. Изключително важно е да претърсите един от труповете (10), защото стиска входна карта.

### Товарна зала 2

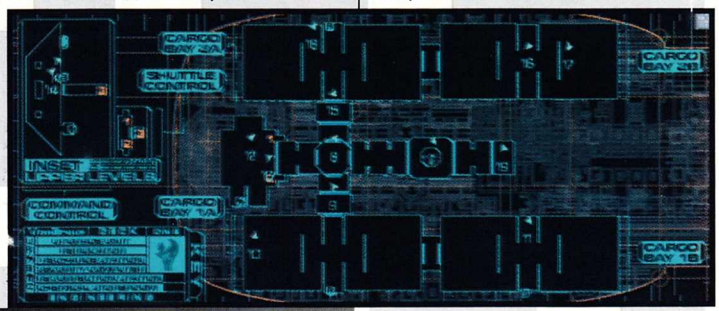
През кръстопътя (8) и вратата, която отваряте с картата стигнете до товарна зала 2. Тук важи същото, както и за товарна зала 1. С асансьора (16) стигате до най-високия етаж. Там у един човек (17) намирате кода за влизане в управлението на машинното отделение. Идете при преградата (19), зад която се намира предишния сектор.

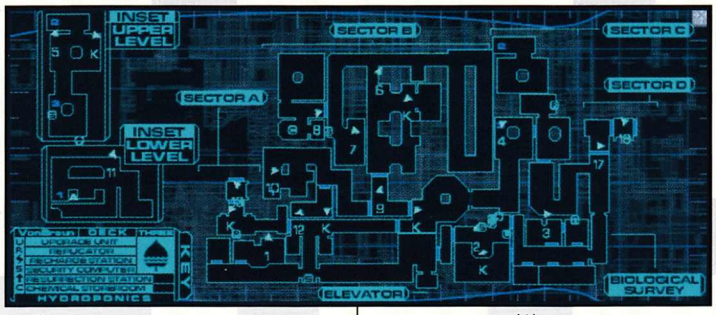
### Управление на машинното отделение

Минете през помещението с оръдията и стигате до гравитационните асансьори (20). Един от тях ви изкачва до залата пред управлението на машинното отделение. На клавиатурата напишете вече научения код и влезте (21). Не използвайте главния компютър - Xerxes го е изключил. Затова поне вземете от земята съобщението, което казва какво да правите. Отново ви чака път през отровните хладилни тунели, този път към склад #5 (22). Бъдете спокойни, лесно ще се ориентирате по картата. Кодът за вратата към склада е в текста на взетото съобщение, т.е. използвайте го. Между другото, в склада има химикали, така че направете някое и друго изследване. Задължително вземете онзи предмет, за който се говори в съобщението. Щом го вземете, върнете се през преградата и по няколкото асансьора чак до помещението на командния сектор (14). Локализирайте отвора горе в средата на апарата и вкарайте там онази платка, която взехте от склада с химикалите. Докторката ви отпуска още няколко модула. Време е да стигнете обратно в управлението на машинното отделение (22), където най-сетне да пуснете компютъра, който ще ликвидира радиацията.

### Енергийно ядро

Идете до вратата (1) към зоната на ядрото. Влезте и натиснете бутона, за да отстраните капака на стълбата. Изкачете се и отидете в помещението (23) с няколко изхода. Най-напред включете двете енергийни единици. Това не създава затруднения. Ако искате, вземете лазерната рапира (26), която като оръжие е по-ефикасна от



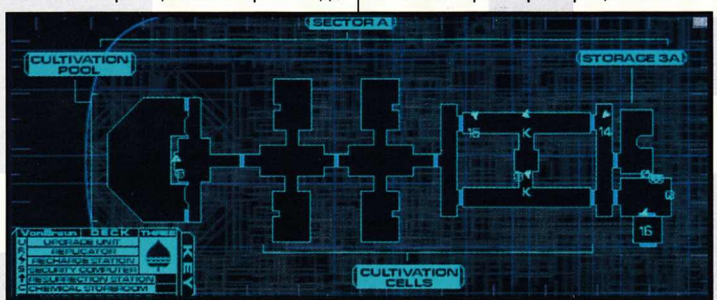



трьбния ключ, но изисква energy weapons поне за 3. **Изкачете** се с асансьора (27). Стигате до компютъра (28) и включвате енергийното ядро - притокът на енергия вече е възстановен и асансьорът отново работи. **Върнете се** в първото помещение на енергийното ядро - това до което стигнахте нагоре по стълбата. Използвайте преди това неработещия асансьор. Слезте до долния етаж на машинното отделение (29). Това е доста голямо пространство, в което откривате няколко свои врагове, но и няколко полезни предмета. В края на коридора бди нов противник - киборг от женски род. Най-лесно го ликвидирате с бронебойни патрони. **Остава ви** само да стигнете до първоначалното ниво на машинното отделение, където откривате главния асансьор. Отворете вратата му, влезете и натиснете копчето. Засега, за съжаление, можете да стигнете само до етажа на хидропониката. Но и това не е малко, така че – напред!

## НИВО 3

### Сектор C

Пътят нагоре е блокиран от биологичен материал, който трябва да

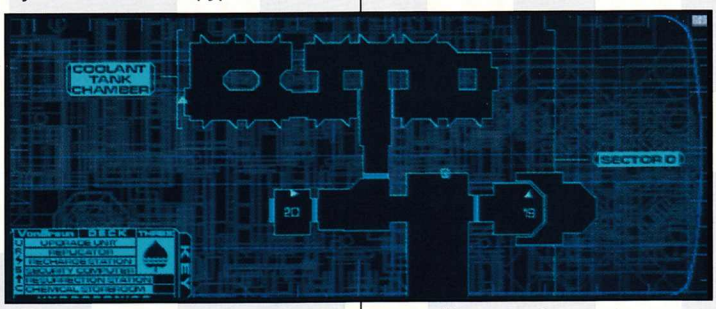



отстраните. Средствата за неговото ликвидиране се намират на пода на хидропониката. Идете в помещението (1) почти в края на коридора. Докторката Polit прошепва, че за почистването на шахтата е необходим експерименталния токсин-А. Точно тук на масата има едно такова нещо. Преди да го използвате обаче, проучете го. Недейте да се връщате назад за химикали, защото и на този етаж има склад с химикали. **Изключете** системата за сигурност и тръгнете към помещението (2), в което има устройство за подобряване, два тренировъчни терминала и зареждач на енергия. Задължително си осигурете умението research (ако, разбира се, още не го владеете). Идете в коридора и

влезте в помещението (3), към което вратата е блокирана. Как ли? Нахълтвате в съседното помещение, разбивате стъклото и се промъквате през прозореца. Там намирате имплантат, модифициращ проучването. **Продължете** около сектор D към залата (4) със стълбата. Изкачете се и настройте уреда за реконструкция. Идете на север до рампата, по която слезте едно ниво по-надолу. В съседното помещение е първият от четирите регулатора. Ако вече сте проучили токсина-А, сложете го тук. Върнете се към прозореца (5) с цветята и минете през него. Тръгнете по остъкления под, през който (като стъпите на обикновено стъкло) пропадате в сектор B.

### Сектор B

Вече сте в коридор, пълен с яйца. Това са доста особени организми. Като ги приближите, избухват. След което или се надишвате с нещо нездравословно, или ви атакува някакъв неугледен червей. Препоръчвам ви да ликвидирайте яйцата от разстояние. Идете в северния коридор и вървете до края му. За близкото хирургично легло




(7) използвайте активиращия ключ, тъй като е добре да сте напълно здрав. След това влезте през вратата, край която минахте, когато вървяхте към леглото. Влезте в склада за химикали вземете от масата в съседното поме-

щение (8) токсин-А. **Тръгнете** по коридора (6), който изпуснахте преди това. Един мъртъв мъж има у себе си входна карта за сектор B. Минете през вратата в края на коридора и вземете от земята гранатохвъргачката (9). Продължете през следващата врата до стълбата (10), по която слезте. От един от труповете (11) вземете пропуск за сектор A. Тук е и другият регулатор (A), който направо "жадува" за токсина.

### Сектор A

Изкачете се горе и тръгнете към вратата (12) за сектор A. С картата я отворете, стигнете до преградата (13) и преминете. Напуснете помещението с подобряващите терминали и огледайте склада. Вземете само онова, което ви трябва. После преминете през вратата (14) в един от широките коридори. Трупът пред вратата (15) има у себе си входна карта за сектор D, плюс прекрасна assault rifle (стандарт weapons 6). Става дума за оръжие, с което (след ремонта му) няма да имате проблеми дори и с най-трудните противници. Щом приберете картата и оръжието, идете до култивационния басейн, където в третия регулатор (A) отново влагате токсина. След това се върнете през преградата (16) в сектор C.

### Сектор D

Идете чак в другия край на сектора, където има врата (17), отваряща се с карта. Продължете към преградата (18), през която преминавате в сектор D. Тук намирате EMP rifle (19), която изисква energy weapons за 6. На същото място има и енергетично оръжие, което предлага 50% защита срещу нападенията, но от време на време трябва да се зарежда с енергия. Щом си вземете всичко потребно, не ви остава друго, освен да откриете четвъртия, последен регулатор (A). И в него вложете токсин. Биологичният материал от шахтата вече е напълно отстранен! Използвайте преградата (20) и през сектор C стигате до асансьора, с който пристигнахте тук. Пътят към етажа за операции най-сетне е свободен!

**Коя е загадъчната докторка Polit? Какво е станало на кораба Von Braun? Как ще завърши всичко това?**

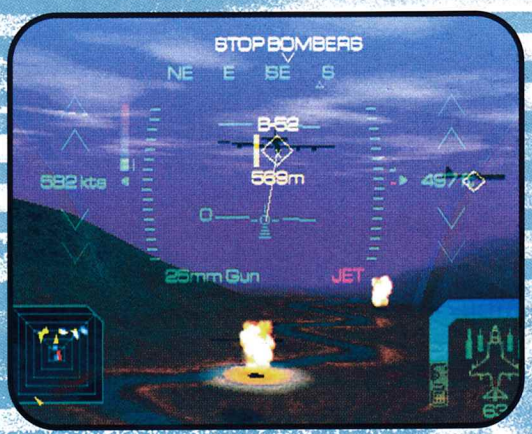
Продължението в следващия брой

-GM-

**Irrational/Looking Glass / EA**
PRG-action
**PC WIN '95/'98**
**MIN.:** P 200, 32 Mb RAM, 250 Mb HDD, 3D Card, 4xCD
**OPT.:** Celeron 333, 64 Mb RAM, 570 Mb HDD, RivaTNT, 16xCD
**Ускорител 3D: D3D**
**Мултиплеър: НЕ**
**Оценка 9/10**

# Eagle One:

**Eagle One: Harrier Attack - предварителен преглед.** Eagle One е комбинация между 3D екшън и самолетен симулатор като акцентът е поставен върху екшън елементите. В тази игра геймърът трябва да влезе в ролята на самолетен ас от щатската авиация, на когото предстои да се сблъска терористична групировка, завладяла Хавайските острови. **Ето и историята накратко.** През последните шест месеца в световните медии са зачестили слуховете за непозната до момента терористична армия с невероятен потенциал и амбиции. Напрежението достига върхната си точка, когато след новината за изчезването на руски самолетоносач. Последвалата хакерска атака и проникването в компютъра на Пентагона само потвърждават реалността на заплахата. **Още преди ЦРУ или която и да е друга секретна държавна организация да успее да направи каквото и да е,** терористите нанасят своя първи съкрушителен удар. В атмосферата на Хаваите е взривена бомба с невероятно електромагнитно излъчване. Електромагнитната вълна унищожава всички комуникации на американските военни части в областта, правейки ги по този начин абсолютно неспособни на каквато и да е обща офанзива. Броени часове по-късно все още неназованата терористична групировка установява пълен и неограничен контрол над Хавайските острови. **Президентът на САЩ свиква ударна група,** предвождана от самолетоносача от американската флота "Армстронг". Оттук започва и ва-

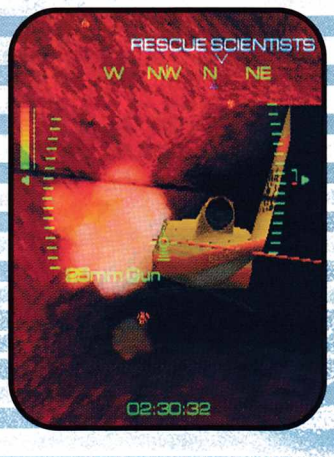


шата роля като член елитната ескадрила Eagle One, чиято основна единица е многофункционалният реактивен самолет с вертикално излитане Harrier. **Според създателите на играта,** Glass Ghost, онова което отличава Eagle One от останалите игри в жанра е разнообразието в геймплея. Мисиите варират от въздушни битки с изтребители, през атаки на наземни цели и спасителни операции до осигуряването на прикриващ огън за специалните части. Освен това момчетата от фирмата са се постарали да предадат на играта усещането за истински Холивудски екшън хит като са прибавили към силната предистория и впечатляващ саундтрак във филмов стил. **Естествено истинската звезда в Eagle One е някой да е,** а самият Harrier. Това чудо на авиационната техника може да лети със скоростта на свръхзвуков изтребител, но може и да се задържа над земята или да се носи стабилно с ниска скорост подобно на боен хеликоптер. Това означава, че Eagle One обединява в себе си на практика цели две игри, нещо което не е правила нито една подобна игра до момента. Купонът в и без друго вълнуващите мисии ще бъде подсилен от специални "каскадьорски" изпълнения от сорта на зареждане във въздуха и изпълнение на главозамайващи лупинги от висшия пилотаж. Към всичко това се прибавя и възможността двама души да се включат едновременно на разделен екран, като всеки може да избере кой да е от трите летателни апарата в играта и след това да си премери силите със своя приятел в една от най-впечатляващите екшън симулации на въздушна битка, появявала се някога в PlayStation формат. **И все пак коя е най-впечатляващата особеност на играта?** Според Нийл Соун, мениджър на проекта, това е смяната на темпото, която те държи непрекъснато нащрек. "Тъкмо когато си помислиш, че си приключил с мисията," - казва Нийл, - "по радиостанцията ти най-неочаквано прозвучава тревожно съобщение, да

# Harrier Attack

речем за пилот, който се нуждае от твоята помощ, и това обръща всичко с главата надолу. Нищо не поддържа тръпката в един екшън така както усещането, че не си съвсем сигурен какво точно ще се случи в следващия момент."

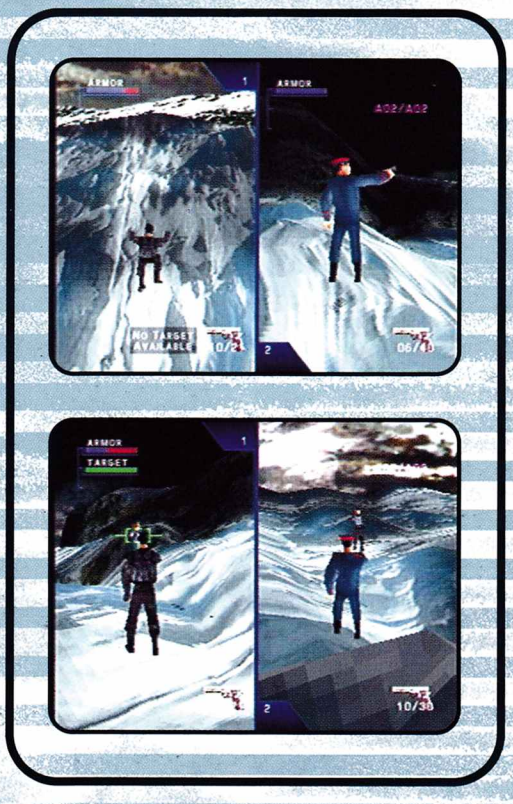
**Самият геймплей също допринася сериозно за удоволствието от играта.** Макар да става въпрос за аркаден тип симулатор, това в никакъв случай не означава, че играта е елементарна или твърде лесна. Напротив. Дори по-изпечените PlayStation ветерани ще се поизпотят над джойпада, тъй като голяма част от мисиите в Eagle One изискват прецизно прицелване и мълниеносни рефлекси. Да не говорим за случаите, в които - като при всеки истински добър симулатор - ще ви се налага не просто да натискате спуска до побъркване, а по-скоро да си изградите вярната стратегия. Защото, ако просто се гмурнете в битка без ясна идея с кого си имате работа и кои ще бъдат най-удачните оръжия, както и как да избегнете евентуална засада, това неминуемо ще ви превърне в лесна мишена. **Свободата в геймплея е наистина впечатляваща.** Във всеки момент геймърът има възможността да се добере до коя да е точка на Хаваите, вместо както става често да бъде ограничен само в зоната, свързана с мисията. Това означава например, че ако изпълнявате мисия, в която трябва да унищожите наземните части на противника, и случайно видите как край вас профучава вражески изтребител, вие спокойно можете да преминете в реактивен режим, да догоните изтребителя, да го свалите и чак след това да се върнете към изоставената за известно време първична цел на мисията. За всичко това ви се полагат допълнителни точки плюс някои доста апетитни бонуси като допълнителни мисии, нови самолети и т.н. **Една от особено ефектните "екстри" в играта са т. нар. повторения,** които доскоро можехме да видим само в ралитата или спортните игри. В кой да е момент от играта геймърът може да удари паузата и след това да прегледа на забавен, забързан или нормален кадър последните десет секунди от геймплея. По този начин ви се дава шанса да се насладите на някой особено ефектен лупинг или пък на перфектен, фатален за противника ви изстрел, въобще все неща, на които ще вие трудно да обърнете внимание без да изгубите контрол върху битката. Повторението може да се "излъчи" произволен брой пъти, като играещият има свободата да промени ъгъла на камерата, да я приближи или отдалечи, както и да я завърти около самолета. С помощта на стоп кадъра ще можете спокойно да огледате застиналата сцена и дори летящите във въздуха куршуми или ракети, да не говорим за малките облачета "замръзнали" във въздуха около вас и няколкото най-близки експлозии! **Като графика Eagle One превъзхожда безспорно всичко правено до момента в жанра.** Не само самолетите и всевъзможната летателна техника, но и най-дребните детайли по терена са изпипани до най-дребните детайли. Светлинните ефекти и особено взривовете са наистина на космическо за този формат ниво. **Eagle One трябва да се появи на пазара най-късно в началото февруари тази година.** Очаквайте и пълното ревю, в което ще ви запознаем с всички по интересни допълнителни детайли, останали скрити в наистина впечатляващото на играта.



Ивелин Г. Иванов

# Syphon Filter 2

**Syphon Filter 2 - предварителен преглед.** Една от най-големите изненади на PlayStation фронта през миналата година дойде от никому неизвестната дотогава американска фирма Eidetic. Може спокойно да не сте запомнили това име, но едва ли сте пропуснали техния първи голям хит - Syphon Filter. Преди излизането на европейската (PAL) версия на играта за нея се изговориха куп приказки, повечето от които доста противоречиви. Неизбежните (макар и не особено уместни, както се оказа) сравнения с Metal Gear Solid на пръв поглед не говореха в полза на Syphon. Графиката й не била особено впечатляваща, главният герой тичал сякаш "кубинките" му са пълни с олово и прочее, и прочее. Оказа се, че нито първото, нито второто, нито кое да е от другите обвинения са заслужени. Да, Metal Gear Solid определено е най-добре изглеждащата игра за PlayStation и - пак - да, още куп неща в нея са направени така, че да им сложиш по едно "най" отпред. Но опре ли работата до чист, прилепчив до побъркване екшън, безспорният шампион е един и това е Syphon Filter. **Но така или иначе, работата ми сега далеч не е да сравнявам Syphon Filter с която и да е друга игра.** Само преди броени дни разбрах, че... броени дни ни делят от излизането на втората част на играта, кръстена простичко Syphon Filter 2. Да, и аз се плеснах по челото. И все пак, една година не е ли твърде малко? Да не би пък Eidetic просто да са натъркаляли още няколко нива? Не че някой от феновете на играта би имал нещо против, но... Спокойно, по всичко личи, че SF 2 ще бъде всичко, което бихме могли да очакваме. Плюс още няколко работи. **Като начало новата игра ще бъде разположена на цели два диска!** За PlayStation екшън това не е никак, ама никак, ама никак малко. Ето на, мъча се да си спомня за друг такъв случай, но уви. Не, не, Resident Evil 2 не се брои. Два диска, разбира се, не означават автоматично двойно по-голяма игра. Нивата в Syphon Filter 2 ще са общо двайсет, което на пръв поглед не звучи като кой знае колко впечатляваща цифра. Слава богу, Eidetic са решили отново да заложат на качеството, вместо на количеството. Защото каква полза от безкрайна поредица от мисии, които си приличат като две капки вода? Или пък гъмжат с тъпи до припадък противници? Добре де, за какво тогава са отишли цели два диска? Преди всичко за далеч повечето данни свързани с подобрената графика, особено на ниво светлинни ефекти. Авторите на играта твърдят, че графичният енджин на SF 2 поддържа динамично осветление. А така-а, кой не си е научил урока? Кой не знае какво е "енджин"? Кой не е чувал за динамично осветление? Майтапя се, разбира се, вие как си мислите?! И все пак, за отсъстващите на този урок - обяснявам. Графичен енджин е софтуерната програма, която се грижи за визуалната част от играта - за начина, по който изглеждат и се движат героите, за детайлността и убедителността на заобикалящия ги свят, за нивото на интерактивност... Въобще все неща от този сорт, между които и светлинните ефекти. Което ни отвежда до второто странно словосъчетание, с което ви измъчих преди малко - динамично осветление. Казано с думи прости, за разлика от статичното осветление, което се изчерпва с набелязването на светлите и тъмните петна по "терена", динамичното осветление отразява всяка настъпила промяна. Един простичък пример за подобна промяна е



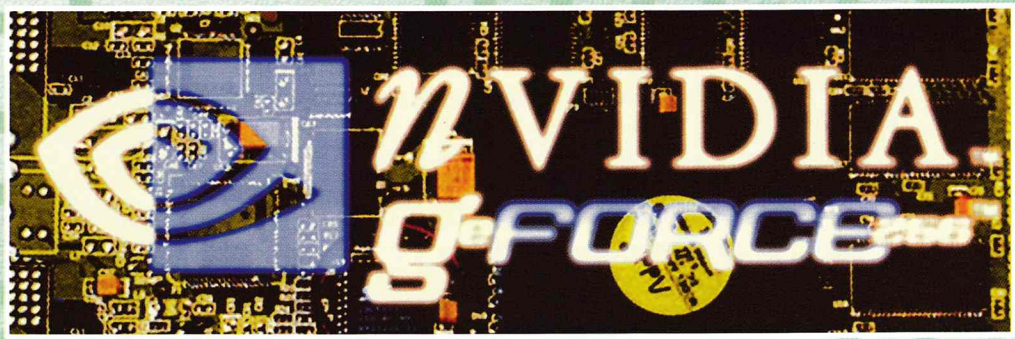

да речем издължаването на сенките на фигурите, когато те променят положението си спрямо източника на светлина. Друг още по-елементарен пример е ефектът на заслепяване, с който напоследък всички масово злоупотребяват. Това означава, че когато вашият герой погледне право в слънцето или в някоя по-ярка лампа гледката пред него ще се замаже по онзи характерен начин, за който няма как да не се сетите. Не казвам, че точно това ще са проявите на динамичното осветление в Syphon Filter 2. Не забравяйте, че и аз, точно като вас, все още само си мечтая да се докопам до тази игра. Как изглежда картинката в действителност ще ви разкажа в ревюто на играта, което неизбежно ще напиша след като тя се появи и в България. **Приключихме с техническата част, нека сега си поговорим повече за онова, което - както вече споменах - направи първият Syphon толкова велика игра.** Екшънът!!! И през ум да не ви минава, че във втората част той ще е по-малко. Напротив. Първо на първо - оръжията. Те ще са вече 25 (срещу 17 в първата част). Сред новите попълнения в арсенала на Гейб Логан са огнехвъргачката, арбалетът, гранатите със сълзотворен газ и командоският нож в стил "бате Рамбо". И все пак едните оръжия екшън не правят, нали така? За целта са необходими пълчищата противници, които да отстрелвате в движение плюс няколко наистина гадни (но все пак смъртни) "бос"-а за покачване на градуса. И като си говорим за стрелба, сред нововъведенията в Syphon Filter 2 са и няколкото нови режими на прицелване, един от които ви позволява не само да "прихванете" своя противник, но и да го следите неотлъчно каквито и акробатични номера да прави той. Някои ще кажат, че това си е чиста проба сваляне на летвата, но аз съвсем не съм на това мнение. Все пак един наистина печен агент като Габриел Логан би трябвало да го умее този номер. Да не говорим за случаите в първата игра, където това си беше абсолютно необходимо, особено в по-претъпканите нива. Ако ли пък сте толкова печени, просто не се възползвайте - изборът си е ваш. **Няколко кратки пояснения за промените в геймплея (т.е. в "начина на игра").** Сигурно се сещате, че в първата част Гейб си имаше една доста привлекателно и - уви - доста досадна на моменти помощница на име Ксиан Линг. Ксиан не само се е класирала и за продължението, ами и нещо повече - цели осем от нивата вие ще трябва да изиграете от нейно име. От една страна това би могло да внесе приятна доза разнообразие в играта, но от друга би могло да се окаже и доста дразнеща недомислица. Както точно ще стоят нещата ще видим едва след като SF 2 види бял свят. **Другото сериозно нововъведение е т.нар. "режим за двама играчи", който както добре знаете при PlayStation в 90% от случаите става чрез разделяне на екрана.** И този път ще е така. Уви, свързването на PSX машини почти винаги води до трагични последствия. Това, което още не е съвсем ясно е дали в гореспоменатия режим ще играете един срещу друг или заедно срещу машината. Не е ясно и дали ще има специални нива за този режим. Нека, няма лошо, доза неяснота само ще увеличи трепката от очакването. **А-хаа, за малко да забравя!** Вие обаче едва ли сте забравили малката досадна подробност, че в първата игра (досущ като в повечето PlayStation екшъни) можеше да се прави запис едва след като завършите нивото. Леле колко нерви съм скъсал точно по тази причина! Минал си с адски мъки през кажи-речи цялото ниво, кръвта ти е на едно косъмче, броня естествено нямаш, а няма и къде да намериш наоколо, и тъкмо тогава изневиделица ти изскача някой тъп ученманиак и с два изстрела с пищов те праща във вечните ловни полета. Ами не е честно, мамка му. Хвала на Всевишния, момчетата от Eidetic са решили да се смилят над нас. В Syphon Filter ще може вече да се записва и на чекпойнтове-те! **С това като че ли се изчерпват новините около SF 2.** Да, знам все пак едно-друго и за историята, но нея ще ви я разкажа - както му е редът - при следващата ни среща. А сега... Е-хей, какво правите, бе?! Какви са тия прозявки? Аз да не съм ви Педя Човек?!!! Това беше майта-ааааап! Ако ри пък не знаете кой е Педя Човек, питайте родителското тяло. Те със сигурност си го спомнят.

**Ивелин Г. Иванов**

<<< Продължава от миналия брой >>>

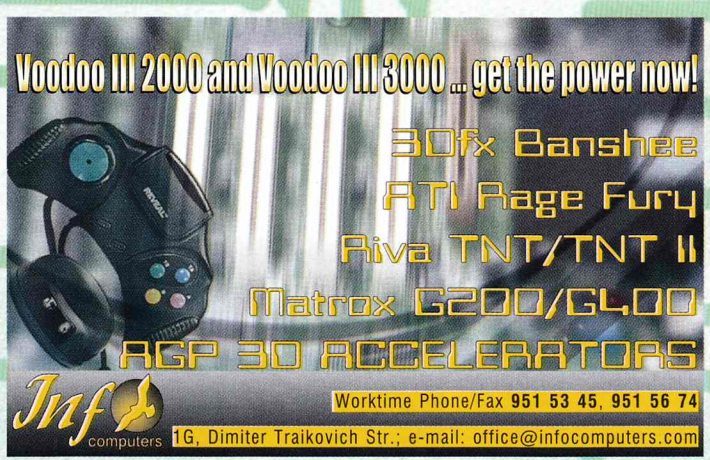
## БЪРЗИНИ И ДОБРИНИ

Скоростта на запълване с пиксели влияе пряко върху производителността на всеки видеоадаптер. След анонса за GeForce 256 се появиха мнения, че поради ниската тактова честота на графичното ядро ще е по-ниска производителността. Малко по-късно конкурентите на NVIDIA се набъркаха с твърдението, че скоростта на запълване при GeForce 256 е ниска и недостатъчна за днешните игри с високи разделителни способности. Естествено, беше контрирано, че бъдещият продукт на 3dfx ще е с много по-висока скорост на запълване. Дори беше обещано, че скоростта на запълване при GeForce ще е 3-4 пъти по-голяма от тази при TNT2, но това не стана. Например някои карти на база TNT2 Ultra осигуряват скорост на запълване 190 млн. пиксела за секунда при налагане на две текстури на пиксел, т.е. в игри с мултитекстуриране. В такива игри GeForce 256 има потенциал 240 млн. пиксела за секунда с налагане на два тексела на пиксел за такт. (Разгледайте по-внимателно това в приложение 2.) **Качеството** на драйвера при NVIDIA е наред, а напоследък научихме, че цял екип специалисти от SGI са преминали на работа в NVIDIA, което е гаранция за висока степен на оптимизация. Въпросът за влиянието на API върху производителността е много сложен, но разработчиците не отричат, че без оптимизация на работата с обръщане към API ще се понижи производителността. При Direct3D дори неспециалист по програмиране лесно забелязва сума ти презастраховки - да кажем, постоянните проверки за отсъствие на отрицателни стойности на числата. **Изводът е:** карти на базата на GeForce 256 ще осигурят по-добра производителност във всички съвременни игри в сравнение с картите на база TNT2. В нетрадиционната архитектура на рендеринг, която е реализирана в PowerVR250, стойността на scene complexity (overdraw) винаги е =1, т.е. всяка сцена се определя предварително и после се рендира. **За** стойността на overdraw трябва да отбележим още нещо. Тя съществено зависи от това в какъв ред се осъществява сортирането на полигони при образуването на сцената. За намаляване на overdraw е необходимо да се въвеждат полигони от близките към далечните, а за коректно отработване на alpha-channel, т.е. смесването, полигоните се въвеждат от далечни към близки. За да се увеличи бързодействието, трябва да се сортира по използвани текстури и по ред на следване на вертексите (vertex) за тяхното равномерно смесване в vertex cache. Ако не се използва мултитекстуриране, overdraw ще е най-голямо. Когато overdraw се понижава, влошава се качеството на изображението. Увеличението на overdraw пък изисква висока скорост на запълване. За най-разпространената разделителност обаче (1024x768) скоростта на запълване при GeForce 256 е напълно достатъчна, че и отгоре. Това позволява да се прилагат специални ефекти, подобряващи качеството на изображението и неговата реалистичност. **Две техники** за релефно текстуриране поддържа GeForce 256 на хардуерно ниво: embossing и dot product. За embossing е ясно, но за скаларното релефно текстуриране (dot product) не всичко е толкова прозрачно. Да, GeForce 256 поддържа Dot Product Bump Mapping, обаче има недостатък, който може да доведе до нежелани ефекти, когато на един тексел в текстура с нормала съответстват много пиксели на екрана. Именно тук е различието в реализацията на dot product от NVIDIA от т.н. традиционен метод, реализиран например в PowerVR250. **Но** да се върнем към въпроса за производителността, защото има още какво да се каже. Върху скоростта на работа на картата влияят и такива фактори като допълнителните специални графични ефекти. В частност се очаква, ако се използва изглаждане на всяка сцена (full scene anti-aliasing), да се понижи скоростта на запълване, следователно и на fps. Да, само че NVIDIA разчита на едно друго свойство на GeForce 256, което помага за качеството на изображението в игрите, дори без full scene anti-aliasing. Нали помните, че ключовата особеност на GeForce 256 е интегрираният геометричен копроцесор, обработващ повече полигони (15 млн. триъгълника за секунда). А колкото повече са триъгълниците, толкова по-естествени изображения се получават. NVIDIA предлага точно това: по-качествено изображение чрез по-сложни геометрични модели и по-голям брой полигони. NVIDIA предлага да се използват по 60000 триъгълника и повече в сцена, при което се постига добро качество, а fps има желаната стойност от 60 кадъра за секунда. Въпросът е дали разработчиците ще послушат NVIDIA? **Има** и още нещо, свързано с производителността, а именно с каква точност да се представят данните при рендиране на сцена. Обикновено точността е 16-bit или 32-bit. Практиката показва, че fps спада с около 10% при преход от 16-bit дълбочина на цвета към 32-bit при рендеринга. Как да се обясни такова понижаване на производителността? Ами при 32-битова точност се увеличава обемът от данни, които се съхраняват и предават. Пропускателната способност на вътрешната шина на паметта не достига и се получава задържане. Освен времето, необходимо за нулиране на z-буфера, се увеличава и времето за кадри на буфера. И резултатът е по-ниска производителност. **Да** се върнем към спецификацията на GeForce 256 и да си припомним, че в новия GPU се използва 256-разрядна шина за паметта. В сравнение с TNT2 широчината на честотната лента на шината (нейната пропускателна способност) фактически е удвоена. Значи, при прехода от 16-битова към 32-битова точност, картите на база GeForce 256 няма да губят скорост, т.е. производителност. Но това е само предположение. **Освен** 256-разрядната шина данни, GeForce 256 поддържа интерфейс тип DDR SDRAM/DDR SGRAM. Което не е кой знае каква новост за масовия пазар на графични ускорители. За поддръжка на интерфейсна памет тип DDR SDRAM беше съобщено при чипсета Rage128VR от ATI още през септември 1998. По-нататък обаче това не се разви, защото памети DDR SDRAM се произвеждат твърде малко и са много скъпи. Но несъмненият плюс на паметта DDR SDRAM е два пъти по-голямата пропускателна способност в сравнение със стандартната памет SDRAM. Може да се каже, че NVIDIA е отделила много внимание на тясното място при всички графични системи - ширината на лентата за пропускане на видеопамет. Ако при употребата на стандартна памет SDRAM все пак има загуба на скорост при прехода от 16-битова към 32-битова точност на данните, при използването на DDR SDRAM загубите са минимални, или въобще изчезват. А кога ще се появи карта с локална памет DDR SDRAM, никой не знае...

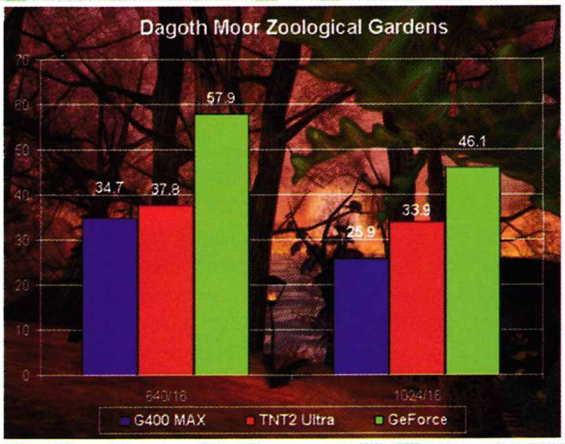



## РЕЖИМ FAST WRITES

В чипа GeForce 256 има поддръжка на режима AGP x4 Fast Writes, който би трябвало в някои ситуации да влияе положително върху производителността. Режимът Fast Writes е част от спецификацията на AGP 2.0. Този режим ускорява всички операции по предаване на данни от CPU в графичния процесор, включително: • Всички 2D операции • Операции за запис в буфера за кадрите и предаване на данни непосредствено в графичния процесор • Зареждане на текстури в локалната видеопамет под управлението на Direct3D • Запис на съдържащото се в междинните буфери (FIFO) в локалната видеопамет **Режимът** Fast Writes позволява на CPU-системата да предава данни направо в графичната шина данни, без те да минават през системната шина на паметта. Работата е там, че съвременните игри изискват все повече полигони. Данните за тях постъпват от приложенията чрез API под управлението на CPU в графичния процесор, където се изпълняват операции по преобразуване на координати, разполагане в пространството, текстуриране, сенки и т.н. Обикновено (в съществуващите системи с AGP 1.0) всички данни от CPU се предават чрез системната шина памет. Потокът от данни може да достигне обем 900 Mb/sec, а чрез системната шина памет преминават и други потоци данни. В ре-



зултат се образува тясно място в системата. В режима Fast Writes данните се предават направо от CPU в графичния процесор чрез шината AGP, без да минават през системната памет. С други думи, прави се обход на тясното място в системата и се разтоварва системната памет на компютъра от данните, предназначени за графичния процесор. Поддръжката на такъв режим не е нещо уникално. Спецификацията AGP 2.0 е открита и достъпна за всички разработчици на графични процесори. Цялата хватка е в реализацията на поддръжка на този режим в драйверите. И, разбира се, поддръжка на AGP x4 в чипсета на системната платка. **Да** се върнем пак към качеството на графиката. За да се повиши реализма в приложенията, NVIDIA предлага разработчиците да използват техниката на изобразяване на отражения в реално време с cube environment mapping (техника на налагане на кубични карти на околната среда). Тя се поддържа в интерфейсите на DirectX 7 и OpenGL 1.2 и по мнението на NVIDIA е лесна за използване, а е поредна крачка към реализма на графичното моделиране. До скоро се прилагаха само плоски (planar) и сферични карти на обкръжаващата среда. Тази техника обаче не осигурява реалистичност на отраженията и отразения свят, на всичкото отгоре коства много усилия на разработчиците и трудно върви в режим на реално време. За да се получи реализъм в реално време, трябва да се използват кубични карти на околната среда. При тези карти за налагане на отразени текстури се взимат шест плоски карти на обкръжаващата среда, които образуват куб около обекта, на повърхността на който е необходимо да се изобрази отражение. Оттук идва и наименованието на тази техника. Това се прави, за да се изчислят отраженията от шест възможни гледни точки. Подразбира се, че отраженията могат да бъдат динамични - например обектът може да се върти, а обкръжаващите го обекти от сцената също да се движат. Тоест възможно е картите на околната среда да са статични и динамични, да бъдат създадени по-рано или да се създават в съответствие с промените по време на играта. След като се определи картата на околната среда, се изчисляват координатите на текстурите и се задават тези тексели, които трябва да се наложат на конкретните пиксели на обекта, върху който се налага картата. Този обект може да има всякаква форма и във всеки от върховете на триъгълниците, от които се състои, да се определя цвета, получаващ се в резултат на налагане на текстури върху картите на обкръжаващата среда. Крайният резултат от използването на кубичното текстуриране е възможността да се възпроизвеждат отражения, които изглеждат естествено във всички посоки и от всички страни на обекта, т.е. отчита се и вторичното осветяване. Това не е възможно при сферичните карти на околната среда, при които се отчита само отражението в една посока. **Възниква** логичният въпрос: а има ли GeForce 256 достатъчна изчислителна мощност и скорост на запълване, за да използва cube environment mapping? Засега може само да се предполага, но едно се знае точно - координатите на текстурите се изчисляват автоматично и без ущърб върху скоростта. Що се отнася до скоростта на запълване, там може да се достигне мощност при високи разделителни способности. При 1024x768 явно всичко е наред, иначе NVIDIA не би акцентирала върху поддръжката на cube environment mapping на хардуерно ниво графичен процесор GeForce 256. **Е,** остана да добавим информация и за това кога ще видим на пазара видеоадаптери на база GeForce 256. Всеки момент ще се появят карти от Creative, Asus, Guillemot и Leadtek, а малко по-късно и от Elsa. Първите карти на база GeForce 256 ще имат 32 Mb локална видео памет, по-късно се очакват карти с 64 Mb локална видео памет, а за моделите с 128 Mb засега никой не е дал анонс. В качеството на опция ще се предлагат TV In/Out, DFP интерфейси и стереоочила. Досега никой от производителите не е заявил за разширение на паметта. Поради това, ако някой иска точно версия 64 Mb (шири се мнението, че с такъв обем памет картите ще работят с пълна сила), нека да почака. **Що** се отнася до цената, очаква се карта на база GeForce 256 с 32 Mb локална видеопамет да струва до $300. Много ли е? Да кажем така: за нов продукт с уникални свойства и при отсъствие на конкуренция това е разумна цена. Потребителят, който не разполага с тези пари, след някой и друг месец ще купи желаната карта за около $200 или по-малко. Решението е ваше.




## НАКРАЯ ДА ТЕГЛИМ ЧЕРТАТА

Компанията NVIDIA е лидер на масовия пазар на 3D графични процесори. Графичният процесор GeForce 256 безусловно укрепва позициите на NVIDIA на пазара. Очевидно GeForce 256 е сериозен ход напред по посока на по-големия реализъм на 3D графиката в игрите. За това допринася най-вече интегрираният в GeForce 256 геометричен копроцесор, изпълняващ операции по преобразуване на координати и задаване на осветяване. Ако пренебрегнем някои мнения, че тактовата честота 120 MHz на ядрото GeForce 256 е твърде малка за съвременните условия, наличието на четириконвейерна архитектура като цяло осигурява висока производителност. За съществуващите приложения и тези, които ще се появят в близките шест месеца, скоростта на запълване от 480 млн. пиксела за секунда и 240 млн. пиксела за секунда в режим мултитекстуриране е напълно достатъчна за разделителни способности до 1024x768 при честота на кадрите 60-70 fps. NVIDIA разчита на това, че разработчиците на игри ще използват повече полигони за образуване на 3D сцени, което ще повиши реализма и качеството на изобразяваните графики. **Освен** това има основания да се предполага, че догодина през пролетта ще бъде анонсиран още по-нов графичен процесор от NVIDIA. Не, че той непременно ще е нещо кардинално ново. Достатъчно е дори NVIDIA да премине на 0.18 мкм технологичен процес на изготвяне на своите чипове, което ще вдигне тактовата честота на ядрото GeForce 256 примерно с 30-50 MHz и повече, т.е. скоростта на запълване автоматично ще нарасне. Така че особено търпеливите могат спокойно да чакат до пролетта на 2000 г., още повече, че тогава ще се появят и игри, които могат напълно да използват мощността на геометричния ускорител, интегриран в GeForce 256. **По-нежe** отворихме приказка за поддръжката и възможностите на GeForce 256 в приложенията, нека да разясним ситуацията в момента. Някои игри на сегашния пазар могат да използват част от предимствата на GeForce 256. Всяка игра с API OpenGL, в която цялата работа по растеризацията е прехвърлена на хардуерно

Най-добрите конфигурации на най-добри цени.

3D ускорители и графични карти за всяка игра и всеки джоб.

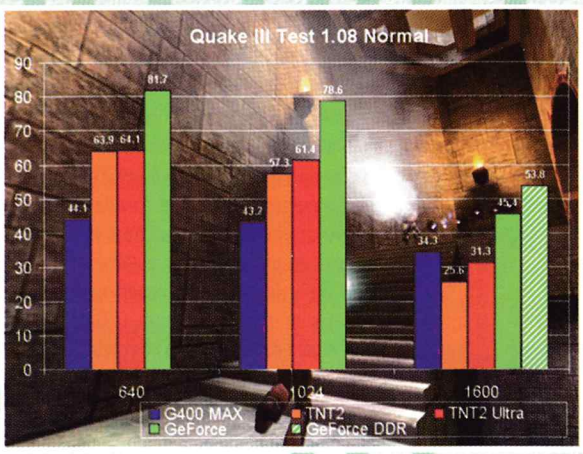
Мишки, джойстици, геймпадове и всякакви атрибути за истинския геймър.

Запис на CD + медиа

НАСКЛАД

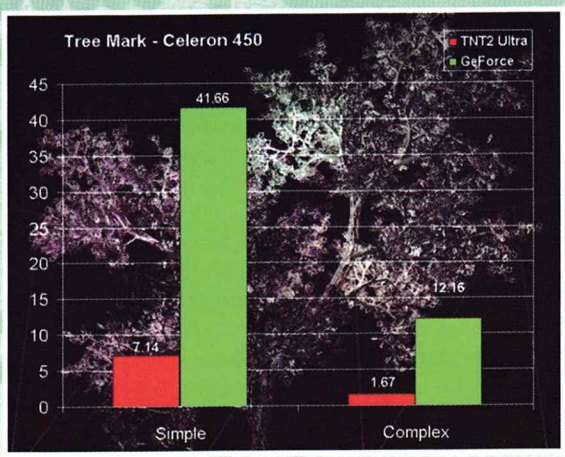
3% отстъпка за фенове на Master Games носещи този талон в магазина на бул. "Хр.Ботев" 29, тел. 951 61 06, 951 59 62

ера, веднага може да използва изчислителните мощности на GeForce 256 по преобразуване на координати. Например играта Quake3Arena става прекрасна при пуск на система с карта на база GeForce 256. Нещо повече, има информация, че фирмата iD се кани да модифицира Q3A така, че в сцените да се използват повече полигони. А колкото повече са полигоните, толкова по-качествено се изобразяват обектите. Въобще с OpenGL-игрите всичко като че ли е ясно. Ще отбележа само, че идеална е ситуацията, когато приложението използва OpenGL Display Lists (таблици или списъци изображения) за преобразуване на геометрични данни във формат, който може непосредствено да се възприеме като геометричен ускорител. **А** как е положението с Direct3D игрите? В API DirectX 7.0, която трябваше вече да е официално завършена, има поддръжка на геометрични ускорители, затова всяко приложение, използващо конвейер за преобразуване на координати Direct3D, може да се прави с портове така, че тези операции да се изпълняват от T&L, който е част от GeForce 256. Налага се да се внесат дребни изменения в кода на приложението, но крайната цел си струва. Ако приложението използва собствена програма за преобразуване на координати, тя също трябва да се модифицира. **Към** края на 1999 г. се очакваше всяка трета игра да поддържа графични процесори с геометрични ускорители, прехвърляйки на тях изпълнението на операциите по преобразуване на координати. **За** геймъра това означава, че работата по преобразуване на координати, която по-рано е вършил вашия CPU, се изпълнява от геометричния копроцесор, интегриран в GeForce 256. С други думи, на системите с не много мощни процесори ще видите явно ускоряване на fps в игрите. Не случайно подчертах, че на GeForce 256 се прехвърля основната работа по преобразуване на координати. Повечето от съществуващите и готови за пуск Direct3D и OpenGL игри осъществяват задание на осветяването по програмен път, натоварвайки CPU системата, вместо да прехвърлят това на геометричния копроцесор. Ако разработчиците преминат към хардуерно задаване на осветяването, а NVIDIA проведе с тях сериозна работа, ще видим в игрите допълнителни източници на светлина и специални светлинни ефекти, които придават по-голям реализъм на действието на екрана. **И** още един резонен въпрос: защо трябва да се бърза с пускането на пазара на графичен процесор с интегриран геометричен ускорител, ако съществуващите игри не могат изцяло да го използват, а сред тези, на които предстои да излязат, само единици ще се възползват напълно от предимствата му? Отговорът е прост. Разработчиците на игри няма да вградят поддръжка на несъществуващо хардуерно осигуряване. Затова първата стъпка правят именно разработчиците на хардуер. NVIDIA е лидер на пазара на графични процесори за PC. А лидерът или доказва постоянно своето превъзходство, или конкурентите ще го изядат. Разбира се, NVIDIA можеше и да почака, докато изцяло завърши работата по прехода към 0.18 мкм, или дори да направи специална система за охлаждане и захранване за своя GPU. Но положението на лидер задължава. Точно това предизвика появата на GeForce 256 именно сега. От друга страна, е избран напълно благоприятен момент - времето около Коледа, когато се правят масови покупки на компютри и компоненти. Картите на база GeForce 256 са обречени на успех, особено докато още няма конкуренти. А след Нова година NVIDIA спокойно ще завърши прехода на 0.18 мкм и ще пусне GeForce 256 II, отново показвайки кой е начело. Това са само предположения, но не са лишени от основания. **Остава** само да вземете в ръце реални карти на база GeForce 256 и да проверите всички обещания и предположения на практика.




## ТУК ИМА, ТАМ НЯМА

Нека да изчислим необходимата скорост на запълване за конкретна разделителна способност и желана честота на кадрите (fps). Да вземем 1024x768, която е оптимална разделителност при положение, че повечето потребители имат монитори 15" и 17". За да се получи необходимият брой пиксели, които трябва да са на екрана, ще умножим 1024 по 768 - получават се 786432 пиксела за сцена. Сега да умножим броя на пикселите за сцена по желаната скорост на смяна на кадрите. Обикновено честота 60 fps е добра за повечето потребители. Тогава: 786432 x 60 = 47185920 пиксела за секунда. Съвсем скромно число! Обаче има и друг важен фактор. При традиционната полигонна архитектура (3D графика) рендеринг сцените идват последователно за сметка на въвеждането на текстурирани триъгълници. Фактически взаимното разположение на обектите в една сцена се определя чрез стойността на дълбочината на обекта, пазеща се в z-буфера. Да вземем сцена, където на фона на къща има кола, а върху колата се е облегнало момиче (какво прави там, кого чака и защо е отделен въпрос). Традиционният графичен ускорител ще рендира тази сцена така: отначало се въвеждат полигони с текстури, образуващи стените на къщата; след това полигони, образуващи кола; и чак после полигони, образуващи момичето. Дълбочината на обектите в сцената (нали помните, тези стойности са в z-буфера) позволява да се определи кой полигон се намира над друг. В нашия пример стойността (scene depth) е равна на 3, което е максимумът за прикриване на един обект с други. С други думи, всички полигони, образуващи колата, прикриват част от полигоните, образуващи стените на къщата. Всички полигони, образуващи момичето, прикриват част от полигоните, образуващи колата (и част - стените на къщата). Получава се така, че графичният процесор е вършил излишна работа, тъй като пиксели от къщата, закрити от пиксели на колата може и да не се образуват, защото не се виждат. И т.н. Е, ето това е Depth complexity или сложност на дълбочината на сцената за конкретен обект: показва какво количество обекти се прикриват за конкретен обект от сцената. Тогава в нашия пример стените на къщата имат стойност за depth complexity равна на 1, колата =2, а момичето =3. С depth complexity е пряко свързана друга стойност - overdraw, показваща колко често трябва да се прерисува един и същ пиксел от сцената заради наслагванията. (Не забравяйте, тук разглеждаме съвсем опростен модел, а разработчиците на игри употребяват разни методи на оптимизация, отделяйки, да речем, прикритите полигони по-рано.) Така или иначе, overdraw определя колко пъти трябва отново да се определя пиксел, който ще се въведе от буфера на екрана на монитора. Естествено, колкото по-сложна е сцената, толкова по-висока е стойността overdraw за всеки пиксел. На база overdraw се определя и стойността screen overdraw, показваща средното значение на overdraw за всяка сцена. След куп изчисления за горния пример стигаме до скорост на запълване 94371840 пиксела в секунда. На практика няма начин да се определи scene overdraw във всяко конкретно приложение, но ориентировъчно игрите на 1999 имат средно scene overdraw между 3 и 5. **Ако** в Quake3Arena например то е 3, значи, че при разделителна способност 1024x768 при 60 fps търсената стойност скорост на запълване (fillrate) е 141557760 пиксела за секунда. В действителност в Quake3Arena стойността на overdraw е 2.3, а цялата статична среда е с overdraw =1, т.е. нулево прикриване чрез прилагане на специален формат на представяне на данни (Binary Space Partition). Форматът BSP предлага употреба на всички полигони, от които се образува статичната среда. Това позволява използване на режим на непрекъснато запълване (z-fill) с данни на z-буфера без операцията четене/сравнение, т.е. без да е необходимо отделно прочистване на z-буфера. При изобразяването на порталите също се прилага алгоритъм Portal Rendering, който осигурява overdraw =1. Този резултат се постига за сметка на изчисленията на 3D средата. След изобразяването на статичната среда идва прикриването на подвижните обекти, например играчите. Огледалните повърхности например се генерират при двойно рендиране и използване на буфера на шаблони (стенсел). **На** практика картите на база TNT2 Ultra с тактова честота на графичното ядро 190 MHz показват скорост около 60-70 fps, т.е. теорията съвпада с практиката в дадения случай. Това говори за високото качество на OGL ICD драйверите на NVIDIA и интелигентната реализация на интерфейса OpenGL. Ей заради това в D3D играта Expendable fps вече е около 50. Работата е там, че върху крайното значение на скоростта на запълване влияят още два важни фактора (освен scene overdraw). Тези фактори са качеството на драйвера на видеокартата и степента на оптимизация API.




**Voodoo Man**

ДЖОЙСТИЦИ

ГЕЙМПАДОВЕ

КОРМИЛА

АКСЕСОАРИ

ШАХ МАШИНИ

НАЙ-ДОБРОТО СЪОТНОШЕНИЕ ЦЕНА/КАЧЕСТВО

МАГАЗИНИ

СОФИЯ
бул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9811

СОФИЯ
ул. "Екзарх Йосиф" 51
(02) 832 635
(02) 983 5601

СОФИЯ
бул. "П. Евтимий" 86
(02) 951 6772

СОФИЯ
бул. "Витоша" 61
(02) 882 025

СОФИЯ
НДК
магазин "ПОЛИСАУНД"
(02) 981 15 25

ВАРНА
ул. "Райко Жинзифов" 14
(052) 607 974
(052) 235 560

БУРГАС
бул. "Хр. Ботев" 101, ет.2
(056) 800 109

Saitek™
GAME CONTROL SYSTEMS

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

БУУУУУООООООАААММУУУУУЧИИИ
АРГЪС
КЪДЕ ОТИДЕ ДЯДО МРЪС?
Тэкст Рисунки и Ругатни 2000
Точно по Нова Година Гъси киризеше Millenium Sex по порно канала.
О, JA Father Frost О, JA!!
Но... ВУИИ
ФЪЗЗ
ФЪЗЗ
ЧАНГ
ЧАНГ
ТАТА ТАТА
ВОТ, *ТЭБЭ, ВОРЮГА!
Снедурачка! атакуют ни с эР ПэГэ!
Да здравствует Дед Марос!
Дайте си ни подаръците!!!
Красная Звезда
СКРЕЕЕЕЕ
ЧАТ
ЧАТ
ЧАТ
ЧАТ
714
147
*ЕГО ТИ, КРАДЕЦО!

Когато разбра, че Дядо Мръс няма даръсне подарък, Sqwall взе снайпера и секачи на покрива на 147 блок. Беше си поръчал DVD плейър и го искаше
СЕГА!
БЛЬОК!
Ох, провал! Махмудаев ще ме направи на курбан!
КЕЕК!
БАМ!
ПУФ!
ЧНТ
ВЕСЕЛИ ПРАЗНИЦИ
АЙЙЙ
После и Снежанка... ....
Чукът за пържоли описа красива дъга.
Ей, имам дупка на списанието!!!
MASTER GAMES
ГИШ!
Вятърът подхвърляше във въздуха чувала на Дядо Мръс. От него се сипеше ситен бял прашещ. На чувала беше пришито парцалче с текст: "Привет от Чечня"

# TIPS & TRICKS

## NOCTURNE

Cheat кодове за демото. По време на играта изпишете някой от следните кодове: **giveallammo** - 100 Ammo за избраното оръжие; **gathering** - God Mode; **crossbow** - получавате арбалет; **tommmy** - получавате пушката на Tommy; **beavis** - получавате огнехвъргачка; **elephant** - получавате elephantgun; **dynamite** - получавате динамит; **shotgun** - получавате картечница; **flametip** - запалителни стрели; **freeze** - замразява/размразява враговете; **battery** - презарежда фенера; **baron** - призовава baron-a; **masterkey** - получавате skeletonkey; **light** - получавате фенер; **rain** - завалява дъжд или спира да вали; **snow** - завалява сняг или спира да вали; **movie** - заснема филм; **fullammo** - получавате пълно количество амуниции за оръжието, което използвате в момента.

## SYNDICATE WARS

За да активирате cheat-овете регистрирайте се под името: POOSLICE. След като въведете това име се появява един странен звук, който ви подсказва, че cheat-овете са пуснати. След това можете да изтриете това име и да си въведете друго по ваш избор. В екрана research: **0** - добавя повече опции към research тепи; **U** - завършвате един ползотворен ден; **.** - 10,000 кредита; По време на играта: **ALT-C** - завършвате нивото; **ALT-T** - телепортирате активния агент до мястото, посочено с курсора; **SHIFT-Q** - пълни оръжия и здраве; Командни параметри: **/mx** - прескачате до избрана от вас мисия ( **x** може да бъде число от **1 go 108**). За да се възползвате от командните параметри, започнете играта с главни **/w /g** и ги добавете към края на реда или към реда във файл PLAY.BAT.

## KINGPIN: LIFE OF CRIME

Кодове за измама: Редактирайте файл AUTOEXEC.CFG (намира се в директория "Main") като добавите следния ред: **set developer 1**; Вече може да вкарате следните кодове, като натиската бутона (`) както си играете и да изписвате някой от желаните от вас кодчета в конзолния прозорец. **immortal** – безсмъртие; **give all** – всички оръжия, амониции и здраве; **give weapons** – всички оръжия; **give health** – пълно здраве; **give cash** – 100 долара; **give armor** – пълна защита; **noclip** – минавате през стените; **give (item)** – в скобите посочвате какъв предмет(item) желаете да получите; Карти от Quake II, които може да използвате и в Kingpin: / За да използвате картите от Quake 2 в Kingpin, направете следното: / Download-вайте редактор за Quake II като например quark или qred. Качете ги и отворете pak1.pak в директория baseq2. Отворете картите и кликнете с десен бутон върху тези, които ви трябват. Изберете EXPORT FILE и запомнете bsp във вашият kingpin/main/maps folder. Ако нямате такъв фолдер, създайте го. Уверете се, че пренасяте и текстурите към картите и ги записвате в директория kp texture.

## DARKSTONE

**Бонус песен** В режим single-player game, хвърлете няколко монети в кутията на барда ( в центъра на града.); **Великденско яйце** / Easter Egg / Докато играете като крадеца, можете да крадете пилета в града. Наградата ви е напълно подходяща. :-); **Лесни пари** / Easy Money / Започнете нова игра и прехвърлете всички пари от един герой на друг. Започнете пак нова игра и използвайте парите, които сте натрупали при предишния герой, за да ги прехвърлите на някой друг и т. н.

Вземете 1500 златни монети от този герой и ги дайте на този герой, с който смятате да играете. Повтаряйте тази измама, колкото си искате.

## WING COMMANDER III

Започнете играта с WC3 -mitchell, за да активирате кодовете. **CTRL+W** - унищожава набелязаните вражески цели; **CTRL+ALT+W** - унищожава всички врагове

**Скъпи читатели, вече имаме възможността да публикуваме чиитове по ваше желание в рубриката TIPS&TRICKS. Очакваме вашите предложения на познатия ви редакционен адрес или на нашия e-mail.**

# TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Започнете играта в режим skirmish или multiplayer. Натиснете [Enter], за да ви се появи прозореца за съобщения. Натиснете клавиш [плюс] (+) и тогава вкарайте един от следните кодове. За да активирате съответната измама натиснете [Enter]. За да я дезактивирате, просто вкарайте отново кода. **atm** – запазваш "Full mana"; **bigbrother** – единиците казват различни неща, когато ги местите; **bps** – показва трансфера на данни в multi-player; **cdstart** – пуска CD музика; **clock** – задейства часовник; **combustion** – избива единиците на всички други играчи; **contour#** – показва типът 3D контур (# = 1 to 15); **control#** – контролира различните skirmish AI (# = AI number); **doubleshot** – всички оръжия нанасят двойно по-големи поражения; **halfshot** – всички оръжия нанасят половината по-слаби поражения; **honk** – подразделенията бибипкат когато спират; **ilose** – моментална загуба; **infrared** – спуска се мъглата на войната; **iwin** – моментално печелите; **kill#** – убивате точно избран играч (# = 0 до 4); **light** – скриват се замъглените обекти; всички сгради са тъмни; **logo** – променя цвета; **lotsablood** – повече кръв; **lushee** – ограничените ресурси нарастват; **makeposter** – скрийншотове на картата в .BMP формат; **mapping** – тъмен екран; **meteor** – безпорядъчен метеоритен дъжд; **noenergy** – край на енергията; **nometal** – няма метал; **noshake** – няма вибрации на екрана по време на взривовете; **nowisee** – пълна карта; **radar** – 100% покритие на радара; **reloadaiprofiles** – презарежда AI; **seti** – добавя мини-карта на радара; **sfx** – добавя звукови ефекти; **shareradar** – радарите си разменят информация; **shootall** – единиците ви вземат на прицел всички врагове; **showranges** – задръжте [Shift] за да видите обхвата на посочената единица; **sing** – бойците ви пеят, когато им задавате заповеди **tilt** – максимален брой хора и материали; **view#** – виждате метала и енергията на даден играч (# = 0 до 4); **zipper** – бързо изграждане на единици

# C&C: TIBERIAN SUN

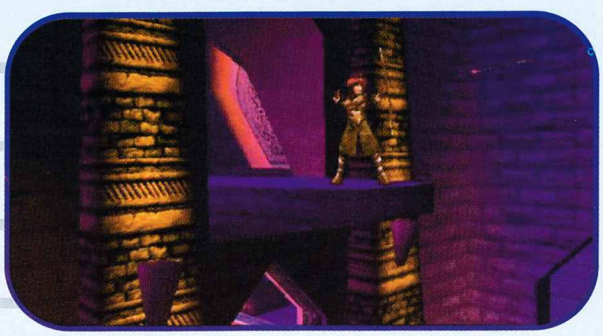
За да активирате дадена функция, просто въведете някой от следните кодове: Cheat mode **LADYBIRD**; Разрушава вражеския конструкторски полигон **MIATHKICPIMG**; Пълно здраве **MAIAHEACTNISSBTRD**; Неограничено количество ракети **UDNTOLEBIEVHISHITSLOUDU**; Неограничено количество пари **SIOUDLTGELEEIF**

# BRAVEHEART

**За по-умен и ловък компютърен опонент,** натиснете DELETE в 3D режим, и изпишете "sesquipidilian". **За да преодолявате мигновено стени,** натиснете DELETE докато играете в 3D mode, след това изпишете "bastille day". **Мигновенно отстъпление.** За да отстъпят мигновенно всички части, натиснете DELETE, докато играете в 3D mode, след това изпишете "bucks fizz". **Избиване на всички врагове.** Натиснете DELETE в 3D mode, след това напишете "bannockburn". **Избивате свойте.** Натиснете DELETE в 3D mode, след това напишете "the five hundred". **Безкръвно.** За да няма кървища натиснете DELETE, докато играете в 3D mode, след което изпечатете "haemorrhage". **Да няма оператор.** За да убиете оператора (което предполага, че ще заковете гледната точка), натиснете DELETE докато играете в 3D mode, след което изпишете "killcam". **За да подпалите сградите.** Натиснете DELETE докато играете в 3D mode, изпишете "dresden". **По-тежки части.** Натиснете DELETE докато играете в 3D mode, след което напишете "steve reeves".

# DARK REIGN

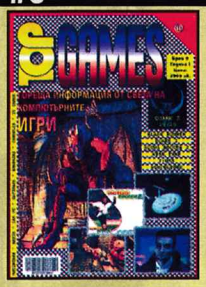
В менюто на играта, изпишете SS ADN, след това наберете някой от тези кодове: **darkinv** - недосегаемост; **darkpower** - максимална сила; **dark20000** - 20,000 парични единици; След двадесетото ниво има още едно, наречено - Death Blow. За да го активирате, отидете в секцията за избор на ниво и кликнете върху спиралата, след като сте завършили 12-то ниво.



# PRINCE OF PERSIA 2

Започнете играта с командата PRINCE2 MAKINIT. След това изпишете следните кодове по време на игра: **+** - допълнително време; **-** - скъсява времето; **K** - избива всички врагове; **R** - възкресение; **F1** - показва местонахождението; **F3** - вмъква специален допълнителен дисплей; **F6** - допълнителен измервателен уред; **SHIFT-T** - допълнителна енергия; **SHIFT-K** - намалява енергия; **SHIFT-R** - показва номера на стаята и скача надясно; **SHIFT-W** - показва номера на стаята и скача вляво; **SHIFT-I** - екрана се обръща наопаки; **ALT-N** - прескача се ниво; **ALT-D** - създаване на DUMP?.TXT

#0 #1 #2 #3 #4 #5 #6



## Master Games #0 - 1.00 лв.

NO EXIT: BLADE RUNNER, TIPS & TRICKS: NBA'98, DUNGEON KEEPER, CARMAGEDDON, TEST DRIVE 4, AHX-1, MYTH, UPRISING, TOMB RAIDER 2, TUROK THE DINOSUR HUNTER

## Master Games #1 - 1.00 лв.

NO EXIT: LONGBOW 2, NIGHT CREATURES, STEEL PANTHERS 3, TOMB RAIDER 2, X-WING, TIPS & TRICKS: THE DIG, PHANTASMAGORIA, PHANTASMAGORIA 2, NOVASTORM, BLOOD, AFTERLIFE, G-NOME, OUTLAWS, MONSTER TRUCK MADNESS, ZORK NEMESIS, U.S. NAVY FIGHTERS, HYPER BLADE, INTERSTATE'76, CHASM, JOINT STRIKE FIGHTER, MASS DESTRUCTION, F22 RAPTOR, REBEL MOON RISING, IGNITION, LONGBOW 2, SCREAMER RALLY, TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP, BALLS OF STEEL, FLIGHT UNLIMTED 2, MEGASLAYER, DARK EARTH, G-POLICE, SUBCULTURE, NHL BREAKAWAY 98, CHAOS ISLAND, GRAND THEFT AUTO, MEN IN BLACK, CONSTRUCTOR

## Master Games #2 - 1.00 лв.

NO EXIT: DREAMS TO REALITY, FALLOUT, JACK ORLANDO, MYTH, TOMB RAIDER 2, TIPS & TRICKS: POWERBOAT RACING, SEVEN KINGDOMS, DEFIANCE, JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH, WORMS 2, WING COMMANDER: PROPHECY, PANDEMONIUM 2, DIABLO HELLFIRE, STREETS OF SIMCITY, LIFEFORCE TENKA

## Master Games #3 - 1.00 лв.

NO EXIT: BATTLEZONE, SW REBELLION (EMPAIR), SW REBELLION (REBELLIANCES), THE NEVERHOOD, TOMB RAIDER 2, TIPS & TRICKS: DIE BY THE SWORD, COMANCHE 3, BATTLEZONE, BLACK DAHLIA, QUAKE 2 SHAREWARE, STARCRAFT, UBIK, REDLINE, NIGHTMARE CREATURES, PANDEMONIUM, POSTAL, TEST DRIVE OFF ROAD, AGE OF EMPIRES, BETRAYAL IN ANTARA

## Master Games #4 - 1.00 лв.

NO EXIT: DIABLO, STARCRAFT, TIPS & TRICKS: FROGGER 3D, OUTWARS, DEER HUNTER, INCOMING, VIRTUAL POOL 2, ARMY MEN, JEDI KNIGHT, FIFA: ROAD TO WC 98, DEFIANCE, SPEC OPS, LORDS OF MAGIC

## Master Games #5 - 1.00 лв.

NO EXIT: STARCRAFT, TIPS & TRICKS: UNREAL, SHADOWMASTER, MOTORHEAD, FORSAKEN, JAZZ JACKRABBIT 2, ARMORED FIST 2, LIBERATION DAY, SPEC OPS

## Master Games #6 - 1.00 лв.

NO EXIT: MECH COMMANDER, BATTLEZONE, TIPS & TRICKS: MORTAL COMBAT 3, MORTAL KOMBAT 4, TUBE, TEST DRIVE 4, DIE BY THE SWORD, DOMINION, MIGHT AND MAGIC IV : CLOUDS OF XEEN, FF 7, TWISTED METAL 2, REDLINE RACER, TRIPLE PLAY '99, MECHCOM – MANDER, WAR GAMES, OUTWARS, COMMANDOS: B.E.L., CAPITALISM PLUS, HOUSE OF THE DEAD, RAINBOW SIX, NAM, ICARUS, ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER, NEED FOR SPEED 3 : HOT PURSUIT, GET MEDIEVAL, WARHAMMER: DARK OMEN

## Master Games #7 - 1.00 лв.

NO EXIT: DIE BY THE SWORD, FINAL FANTASY 7, MECH COMMANDER (част 2 ), TIPS & TRICKS: SHOGO : MOBILE ARMOR DIVISION, SMALL SOLDIERS, TOTAL DISTORTION, CASTLE OF THE WINDS, WARCRAFT 2, ARES RISING, AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME, DARK RIFT, FLESH FEAST, RAYMAN 1, GEX, HARDWAR, TAKE NO PRISONERS, DESCENT: FREESPACE, TRIBAL RAGE, BIRD HUNTER: WATERFOWL EDITION, POWERSLIDE, LODE RUNNER 2, HEXPLORE, MIGHT AND MAGIC 6 : THE MANDATE OF HEAVEN, REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN, STAR TREK: KLINGON HONOR GUARD, VANGERS, RAGE OF MAGES, NHL'99, M.A.X. 2, INCUBATION, SIN (DEMO), THE CURE OF MONKEY ISLAND

## Master Games #8 - 1.60 лв.

NO EXIT: COMMANDOS, TIPS & TRICKS: BLOOD 2, GUNMETAL, CENTIPEDE 3D, MISSING IN ACTION, QUEST FOR GLORY ( HERO'S QUEST ), DELTA FORCE, TRESPASSER, HERETIC 2, COLIN MCRAE RALLY, DARK COLONY, ESCAPE : OR DIE TRYING, THE FIFTH ELEMENT, SPEARHEAD, H.E.D.Z., HOUSE OF THE DEAD, F-16 MULTIROLE FIGHTER

## Master Games #9 - 1.70 лв.

NO EXIT: KING'S QUEST 8, TOMB RIDER 3, TIPS & TRICKS: WARGASM, TOMB RAIDER 3, POPULOUS 3: THE BEGINNING, INDEPENDENCE WAR, S.C.A.R.S., SIN, GET MEDIEVAL, CARMAGEDDON 2 ( DEMO ), RAILROAD TYCOON 2, BLOOD II, HERETIC 2, DETHKARZ, AGES OF EMPIRES: RISE OF ROME

*В ARCHIVES ще откривате информация за игрите, които сме публикували в NO EXIT и TIPS & TRICKS. Тези броеве можете да получите с писмо-заявка + пощенски запис адресиран до нашата редакция. Укажете точния си адрес и кои броеве желаете да получите.*

## Master Games #10 - 1.80 лв.

NO EXIT: THIEF: THE DARK PROJECT, TOMB RIDER 3, TIPS & TRICKS: WARLORDS 3, CARMAGEDDON 2, SID MEIER'S ALPHA CENTURI, HALF-LIFE, RED- GUARD, SIMCITY 3000, KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, MONTEZUMA'S RETURN, KKND 2: KROSSFIRE

## Master Games #11 - 1.90 лв.

NO EXIT: THIEF : THE DARK PROJECT II, BALDUR'S GATE, QUEST FOR GLORY III, QUEST FOR GLORY V, TIPS & TRICKS: WARHAMMER 40K: CHAOS GATE, RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION, RECOIL, ROAD RASH 3D, MYTH 2: SOULBLIGHTER, POWERSLIDE, BALDUR'S GATE, DEADLOCK, WARGASM, HELLBENDER, TINY TRAILS, SPELLCROSS, TUROK 2: SEEDS OF EVIL, 3D ULTRA MINIGOLF, RETURN TO KRONDOR, SIM CITY 3000 , BLADE RUNNER, EXTREME G2, HALF-LIFE, BLOOD 2 : THE CHOSEN

## Master Games #12 - 2.00 лв.

NO EXIT: THIEF: THE DARK PROJECT II, BALDUR'S GATE, RESIDENT EVIL, JAGGED ALLIANCE, TIPS & TRICKS: MYTH 2: SOULBLIGHTER, WORMS ARMAGEDDON, BATTLE ISLE 3, SPEED BUSTERS, BALDUR'S GATE, X-GAMES PRO BOARDER, NBA LIVE ' 99, CHAMPIONSHIPS MANAGER 3, FIFA 99, ENEMY INFESTATION, ALPHA CENTAURI, JAGGED ALLIANCE, RAILROAD TYCOON 2, ROLLCAGE, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, THIEF: THE DARK PROJECT

## Master Games #13 - 2.10 лв.

NO EXIT: ALIENS VS PREDATOR, RETURN TO KRONDOR, TIPS & TRICKS: ODD WORLD 2: ABE'S EXODUS, ARMY MAN 2, TOCA 2, SPORTS CAR GT, HEROES OF M&M III, REDLINE, REQUIEM, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

## Master Games #14 - 2.20 лв.

NO EXIT: RETURN TO KRONDOR, X-WING ALLIANCE, TIPS & TRICKS: MICROSOFT BASEBALL 2000, THRUST, TWIST AND TURN, COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES, COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, WARZONE 2100, GRUNTZ, EXPENDABLE, BUBBLE HERO 2, EXCESSIVE SPEED, FUTURE COP: L.A.P.D., RAGE OF MAGES 2, ROLLER COASTER TYCOON, MIDTOWN MADNESS

## Master Games #15 - 2.30 лв.

NO EXIT: MECH WARRIOR 3, X-WING: ALLIANCE, TIPS & TRICKS: GRAND THEFT AUTO, SIMSAFARI, JAGGED ALLIANCE 2, HIDDEN & DANGEROUS, CYBERMERCS, STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE, FLIGHT UNLIMITED 2, STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION, F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER, STAR WARS EPISODE 1: RACER, RAGE OF MAGES 2

## Master Games #16 - 2.40 лв.

NO EXIT: SHADOW MAN, M&M VII (част I), TIPS & TRICKS: SPORTS CAR GT, V-RALLY, TRUST, TWIST AND TURN, ALBION, ACTUA SOCCER 3, MECHWARRIOR 3, STREET FIGHTER ALPHA 2, STREET FIGHTER ALPHA, ABANDONED PLACES, WILD RIDE, ALIENS VS PREDATORS, FALLOUT 2, X-WING ALLIANCE

## Master Games #17 - 2.50 лв.

NO EXIT: DISCWORLD NOIR, TOMB RIDER III (ANTARCTICA), TIPS & TRICKS: SYSTEM SHOCK 2, SHADOW MAN, SW: EPISODE I RACER, SW: EPISODE I THE PHANTOM MENANCE, ODDWORLD: ABE'S EXODUS, O.D.T., RESIDENT EVIL

## Master Games #18 - 2.60 лв.

NO EXIT: SYSTEM SHOCK 2, TOMB RIDER III (ANTARCTICA), TIPS & TRICKS: SHADOW MAN, AOE II: THE AGE OF KINGS, THE X-FILES, GTA 2, NASCAR 2, OUTCAST, NHL 2000, F-22 LIGHTNING, GTA, PANZER GENERAL 3D ASSAULT, CONSOLE T&T: MORTAL KOMBAT 3, NFS 4: HIGH STAKES

#7 #8 #9 #10 #11

#12 #13 #14 #15 #16 #17 #18

# МОБИСЪРФ

**Спечелете с МОБИКОМ на http://www.mobisurf.bg!!!**

## МОБИСЪРФ - предлага

- Наети линии
- Корпоративни мрежи
- Комутируем достъп
- Дизайн и поддръжка на WEB страници

## МОБИСЪРФ - външни връзки

Мобиком използва високоскоростни връзки до международни доставчици на Интернет услуги

- Cable & Wireless - 2Mbit/s - *наземна линия* до Лондон
- SPRINT, Above - 2Mbit/s - *сателитна връзка* до USA през DeTeSat

**http://www.mobikom.net**
**http://www.mobisurf.bg**

**За контакти:**

**София,** тел.: 02/ 974 38 04
Мобифон: 048/ 945 155, 048/ 960 025
e-mail: mobisurf@mobikom.com

**Пловдив,** Мобифон: 048/ 938 420
e-mail: mobisurf-plovdiv@mobikom.com

**Бургас,** Мобифон: 048/ 938 427
e-mail: mobisurf-bourgas@mobikom.com

**Варна,** Мобифон: 048/ 900 087
e-mail: mobisurf-varna@mobikom.com

М О Б И К О М

# В чий интернет плувате?

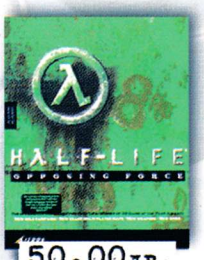
© M.A.D.

Купете мултиплейър хитовете на BLIZZARD и SIERRA

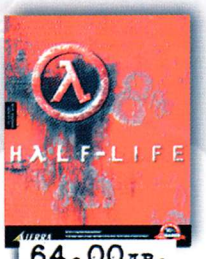
от единствения оторизиран дистрибутор за страната

45.00лв.

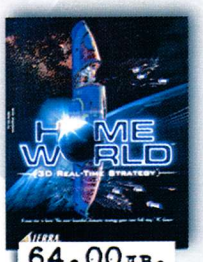
58.30лв.




50.00лв.

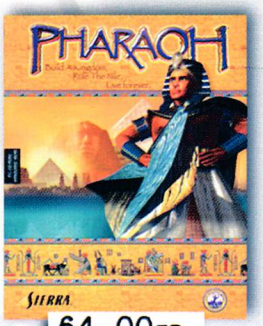



64.00лв.



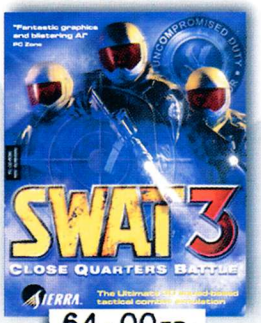

64.00лв.

+ най-новите сингълплейър хитове на SIERRA




64.00лв.

от създателите на CAESAR III



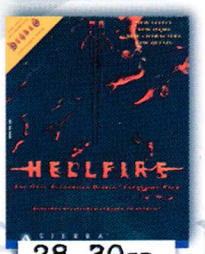

64.00лв.

най-истинският полицейски екшън

36.70лв.

ВКЛЮЧВА:
WARCRAFT II:
TIDES OF
DARKNESS
+THE DARK PORTAL
+над 100 нови
мултиплейър нива
+възможност за
игра в
BATTLE.NET

36.70лв.




28.30лв.

Всички посочени цени са без ДДС.

МАГАЗИНИ

СОФИЯ
бул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9811

СОФИЯ
ул. "Екзарх Йосиф" 51
(02) 832 635
(02) 983 5601

СОФИЯ
бул. "П. Евтимий" 86
(02) 951 6772

СОФИЯ
бул. "Витоша" 61
(02) 882 025

СОФИЯ
НДК
магазин "ПОЛИСАУНД"
(02) 981 15 25

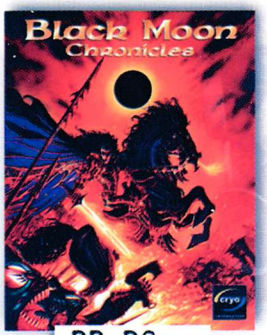
ВАРНА
ул. "Райко Жинзифов" 14
(052) 607 974
(052) 235 560

БУРГАС
бул. "Хр. Ботев" 101, ет.2
(056) 800 109

# На вниманието на собствениците на компютърни зали

Първите и единствени засега игри с лиценз от издателя за използване в компютърни зали

33.30лв.




33.30лв.

ПУЛСАР

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...